HORA
DE AVENTURA™
Roleplaying Game
12

QUE HORAS SÃO?

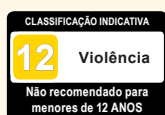
Acompanhe Jake, o Cão, Finn, o Humano e todas as suas personagens preferidas vivendo histórias alucinantes com o RPG oficial de **Hora de Aventura**. Esse livro traz toda a diversão, a emoção e as risadas da série mais irada e as leva para a sua mesa de jogo.

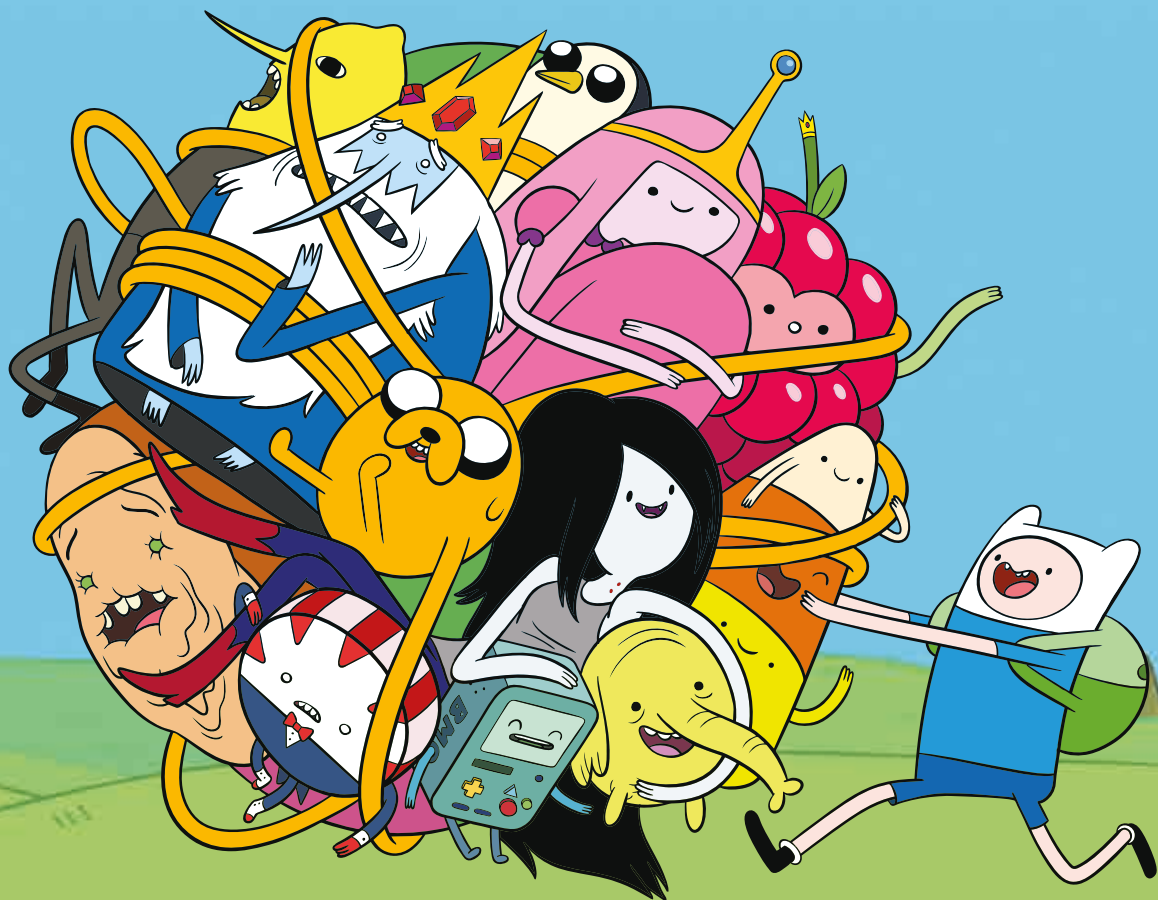
Explore masmorras, procure tesouros, resolva mistérios e faça todas as loucuras que passarem pela sua cabeça, porque **Hora de Aventura: Roleplaying Game** leva você para a Terra de Ooo e te transforma em protagonista de qualquer história que der na sua telha. O único limite é a sua imaginação, cara!

É HORA DE AVENTURA!

Neste livro, você encontrará tudo o que precisa para jogar, incluindo:

- Um sistema de **criação de personagem** rápido e simples que permite que você faça qualquer personagem que você imaginar em poucos minutos. Você quer ser uma torta falante, um vampiro emo ou um habitante da Terra do Caroço? Tudo é possível!
- **Regras** para cobrir todas as situações das suas sessões, desde as mais comuns até as mais loucas, como combate, músicas, ciência, flertes e magia. Tudo isso com uma mecânica simples e elegante que usa apenas dados de seis faces. Matemático!
- **Cartas de estado** para refletir as situações absurdas que acontecem com as personagens e que agilizam o jogo: Congelado? Enamorado? Para baixo? Miolo mole? Quase qualquer coisa que aconteça com a sua personagem tem uma carta de estado!
- Um **guia completo de Ooo**, com seus habitantes mais ilustres, lugares emblemáticos e objetos lendários e sua tradução a valores de jogo para que façam parte das suas sessões. Tudo o que você precisa para competir em um concurso de tortas com a Dona Tromba, lutar com o Rei Gelado ou qualquer outra louca aventura que passe pela sua cabeça!
- **Conselhos de narração** que ajudarão você a narrar suas primeiras sessões e criar suas próprias histórias, assim como uma **aventura introdutória** pronta para jogar e um montão de ideias para criar muitas outras. Algébrico!

ISBN 978-85-64156-59-3
RPHDA-0001
9 788564 156593
www.retropunk.net

HORA DE AVENTURA™

Roleplaying Game

Um RPG escrito por Manuel J. Sueiro,
Iván Sánchez, Pedro J. Ramos e Sergio M. Vergara

Design de Javier Charro e Cecilia Jos

Revisão de Ana Navalón e Pilar M. Espinosa

Diagramado originalmente por Cecilia Jos

Colaboração especial de Jaime Bolaños

Direção de projeto Manuel J. Sueiro e Javier Charro

Traduzido para o português por Evelini Cruz Andrade

Revisão da edição brasileira por Fernando "del Angeles" Pires
e Daniel Martins

Diagramação da edição brasileira por G. Moraes

Publicado originalmente por
Nosolorol Ediciones (www.nosolorol.com)

Publicado no Brasil por
RetroPunk Publicações (www.retropunk.net)

HORA DE AVENTURA: ROLEPLAYING GAME.
Primeira edição: agosto de 2017

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

H811

Hora de aventura : roleplaying game / Manuel
J. Sueiro ... [et al.]; tradução de Evelline de
Andrade. – Curitiba: Retropunk publicações,
2017.
248 p., il., color.

Título original: Hora de aventuras : juego
de rol.

1. Jogos de aventura. 2. Jogos de fantasia.
3. "Roleplaying games". I. Sueiro, Manuel J.

CDD – 793.93
CDU – 794:792.028

ÍNDICE

CAPÍTULO 1
INTRODUÇÃO

Bem-vindo a **Hora de Aventura: Roleplaying Game,** ambientado na genial série de televisão da Cartoon Network. Por meio dessas páginas vamos mostrar-lhe uma nova forma de desfrutar das aventuras de suas personagens preferidas e como se juntar a elas. Vamos começar do início: explicando em que consiste este jogo, como jogar e dizendo o que você vai encontrar no resto do livro. Esperamos que se divirta!

Gunter? Gunter! Onde você está? Maldito pinguim... ah, aqui está. O que fazia aqui sozinho, seu travesso? Ah! Vejo que trouxe umas princesas para cá, que atencioso... Vamos ver... Mas não são princesas, Gunter! Por que trouxe essas pessoas ao meu castelo? Como? Vieram jogar? Jogar o que, Gunter? Ah sim, jogar RPG!

Que bom, faz muito tempo que ninguém vem jogar comigo, muito menos RPG! Gunter, fez bem em trazê-los a mim, o Rei Gelado. Não tenham medo de mim, não farei mal a vocês, somos amigos, não? De fato, conhecem alguma princesa bonitona? Os amigos apresentam princesas uns aos outros...

Está bem Gunter, está bem, logo falaremos de princesas. Então vocês não sabem muito bem o que é isso de jogo de RPG, certo? Claro, uma vez que eu sou o inventor dos jogos de RPG em Ooo e somente alguns escolhidos como vocês são dignos de jogar. Venham, sentem-se e fiquem confortáveis que vou contar tudo o que precisam saber sobre os jogos de RPG. Para isso, vou usar minha voz de explicador de jogos. Gunter, traz um pouco de ágia, tenho que gargarejar...

O QUE É HORA DE AVENTURA: ROLEPLAYING GAME?

Jogar **Hora de Aventura: Roleplaying Game** consiste em contar históricas ficcionais ambientadas na Terra de Ooo, de forma similar a como faria um contador de histórias, mas com uma particularidade: a história se constrói pelo conjunto dos jogadores.

Gunter, seus amigos não sabem jogar RPG? Venha, é muito fácil. Imaginem que eu falo algo assim... Depois de muitas dificuldades, vocês chegam no palácio do majestoso e poderoso Rei Gelado. Seu lacaio Gunter abre-lhes a porta e os conduz até os aposentos do mago, que está rodeado de belas princesas que lutam por seu amor. Enquanto esperam que o Rei Gelado os receba, veem por uma das janelas que uma princesa se perdeu na neve e uma alcateia de lobos a persegue. O que fazem?

Em uma história convencional o narrador seguiria contando o que acontece, mas um jogo de RPG é interativo, de modo que o narrador deixa que os jogadores decidam o que farão a seguir com suas personagens: os jogadores devem decidir como agir. Mas atenção, não como eles agiriam nessa situação, mas como as personagens que interpretam. De suas ações dependerá que a história siga a uma ou outra direção. Esse é o encanto de jogar RPG, nenhum jogador sabe com certeza o que vai acontecer!

Jogar **Hora de Aventura: Roleplaying Game** é uma forma de criar na sua imaginação sua própria série ambientada na Terra de Ooo. É um modo de contar as histórias que você mesmo criará sobre Finn, Jake e o resto das personagens da série, acompanhados pelos seus próprios protagonistas. É como ser roteirista de seus próprios episódios e, ao mesmo tempo, assisti-los em sua imaginação!

Com o que contamos até agora é possível que esteja pensando que o jogo de RPG não deixa de ser uma espécie de narrativa de improviso em forma de conversas e, ainda que seja assim em parte, tem também regras que o aproxima dos jogos de tabuleiro. De fato, como em um jogo de RPG você não interpreta a si mesmo, mas a outra personagem, e ela pode ser capaz de fazer coisas que você não pode (como fazer magia, trocar a forma do corpo ou absorver as cores das coisas), usamos as regras para decidir o que acontece. As regras servem para evitar discussões sobre se a sua personagem consegue o que se propõe a fazer ou não: tem só que lançar os dados de acordo com as regras para saber se sua personagem é bem-sucedida. Mas

entraremos em mais detalhes sobre isso alguns capítulos adiante.

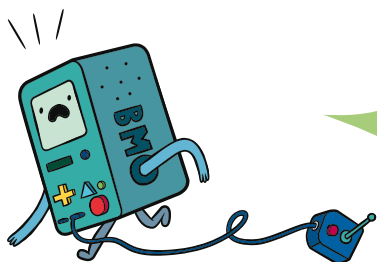
Durante o jogo, a maior parte dos participantes serão os que interpretam as **personagens de jogador,** protagonistas da história. De um a quatro é a quantia mais manejável para que o jogo siga fluido e todo mundo se divirta. No entanto, um dos participantes será o **mestre,** o narrador a que me referi anteriormente e responsável por oferecer a todos os demais aventuras para que seus heróis resolvam.

No exemplo anterior, quando perguntei o que fariam nessa situação, eu atuava como mestre e vocês tinham que responder como se fossem suas personagens. Por exemplo, se um de vocês interpretar o Finn, o Humano, certamente sairia correndo em busca da princesa, enquanto que se interpretasse a Princesa Caroço, pediria ajuda com seu telefone ou aos gritos. Fácil, não é?

Assim, um jogo de RPG não é tão diferente de um jogo de tabuleiro, apenas trocamos o tabuleiro pela imaginação. Como é possível que não esteja claro como tudo isso funciona, agora eu vou explicar.

Além de Ooo

Embora seja claro que na Terra de Ooo o jogo de RPG existe e não são poucos que jogam, a verdade é que o Multiverso está repleto de mundos em que se joga RPG e muitos jogos diferentes. Por exemplo, no universo em que você, leitor, vive, este jogo é conhecido como **Hora de Aventura: Roleplaying Game** e existem outros jogos, muitos deles publicados pela **RetroPunk Publicações.** Se você gosta deste jogo, encorajamos você a experimentar outros jogos de RPG.

Se esta for a sua primeira experiência com jogos de RPG e não tiver com quem jogar, você pode procurar grupos de jogadores onde você mora, perguntar na livraria onde adquiriu este livro ou até escrever para a editora para pedir mais informações.

COMO SE JOGA O HORA DE AVENTURA: ROLEPLAYING GAME

Para jogar RPG é importante que ao menos uma pessoa que será o mestre conheça bem como se criam as personagens (página 16), quais são as regras do jogo (página 60), como é a Terra de Ooo (página 182) e como fazer seu trabalho como mestre (página 202). Seria bom se os jogadores também conhecessem ao menos como criar as personagens e as regras, mas se não souberem, o mestre sempre pode explicar.

Uma vez que se saiba criar as personagens, o passo seguinte é fazê-las: que os jogador criem suas personagens de jogador. Alguém impaciente pode usar personagens prontos, escolhendo um dos muitos da série que aparecem no capítulo 4 (página 134). Muitas vezes os jogadores cheios de imaginação preferem, em vez disso, criar sua própria personagem. Seja de uma personagem pronta ou de uma que você criou, cada jogador precisa ter uma **ficha de personagem** (página 236) diante de si. Esta ficha representa o que cada personagem é capaz de fazer e o que não é. O mestre não precisa dessas fichas porque, como representará todas as personagens secundárias, inimigos, etc., não daria conta de consultar todas. Em vez disso, é comum que o mestre anote as informações de que precisa em suas próprias notas, para localizá-las mais facilmente.

Na primeira vez que alguém joga RPG, ou se tem pouco tempo para preparar a sessão, recomenda-se usar personagens prontas, mas conforme se familiariza com o jogo, vai ver que é muito divertido todo mundo se juntar e criar personagens que se complementem. O que seria do Finn sem o Jake? E da Princesa Jujuba sem sua amiga Lady Íris?

Antes de começar a jogar é importante que o mestre tenha preparado uma **aventura.** Uma aventura ou sessão é uma história que as personagens de jogador vão, como heróis, resolver. Recomenda-se que, na primeira vez de alguém como mestre, utilize uma aventura que tenha sido escrita por outra pessoa, como a aventura de introdução que incluímos neste livro (página 220). Em ocasiões posteriores, o mestre pode começar a desenvolver alguma ideia de aventura (oferecemos um monte no final deste livro a partir da página 226), ou criar suas próprias seguindo os conselhos que damos no capítulo 5 (página 210).

Só o mestre deve ler as aventuras. De outra forma, os jogadores saberão o que vai acontecer e isso é muito chato. O divertido é ter surpresas, então deixe que o mestre surpreenda você.

Uma vez que os jogadores tenham personagens para interpretar e o mestre tenha uma aventura pronta, terá chegado a **hora de aventura!** Reúna aqueles que vão jogar em um dia em que podem reservar um bom tempo (digamos que, pelo menos, algumas horas) para dedicar ao jogo. Tenha certeza de que você vai ter um lugar para sentar e conversar tranquilamente, um lugar em que possa fazer notas e lançar dados.

E quanto dura uma sessão de jogo?

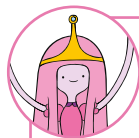
Uma bela sessão de RPG dura geralmente algumas horas, mas se quiser, podem jogar sessões mais curtas ou mais longas.

Agora é o momento do **mestre atuar como um narrador,** descrevendo o mundo que rodeia os protagonistas, o que acontece no cenário, etc. É como se fosse o escritor de um livro, porque deve descrever o que as personagens de jogador encontram, apresentar-lhes a aventura e interpretar todas as demais personagens (que vamos chamar de **personagens não jogadores).** Enquanto isso, **jogadores se concentram em interpretar suas personagens,** falando como elas falariam e descrevendo suas ações. É importante que os jogadores entendam que não devem tomar apenas decisões lógicas e racionais para resolver seus problemas, mas devem se comportar como fariam suas personagens, como fazem os atores. Assim, alguém muito pensativo pode interpretar um bárbaro propenso à ação, e alguém muito falador pode interpretar um pinguim quieto.

O Gunter é muito bom interpretando princesas. Não é, Gunter?

A narrativa do mestre tem que ser interativa: deve permitir que os jogadores decidam o que fazem suas personagens e reagir ao que lhes é dito. Por exemplo, se as personagens de jogador falam com um habitante do Reino Doce, são os jogadores quem devem fazer as perguntas (por exemplo "Onde esteve na noite passada?"), e é o mestre quem deve responder como faria o cidadão doce com quem estão falando (com medo, desafiando-os..., depende do caso).

Um bom jogador de RPG é aquele que sabe interpretar bem a sua personagem e descrever como ela se comportaria na situação concreta em que se encontram. Não jogue para ganhar porque não há vencedores nem perdedores em **Hora de Aventura: Roleplaying Game**. O que existe é um monte de gente passando um tempo divertido junto e contando uma história interativa junto. Se as coisam saem mal para a sua personagem e todos riem do resultado, então você está indo muito bem.

Quando acontecer algo importante, algo que possa mudar o curso da história (como, por exemplo, um combate), será preciso **recorrer às regras do jogo e lançar os dados.** As regras explicam como usar os dados e as fichas de personagem para saber se é bem-sucedido ou não nas ações que acontecem durante a sessão. Nenhum jogador, incluindo o mestre, deve manipular as regras a seu bel prazer, mas estas devem ser utilizadas para contar uma história juntos.

Às vezes você não consegue o que quer, outras vezes, consegue. Embora pareçam ser maçantes, o que as regras fazem é garantir um pouco de aleatoriedade ao que acontece, por isso é bom respeitá-las. Rei Gelado, quando lançar os dados, prepare-se para que ocorra o imprevisível, como sempre acontece em Ooo!

A narrativa fluirá ao longo de todo o tempo que quiser dedicar à sessão, normalmente até resolver a aventura projetada pelo mestre ou alcançar um ponto concreto se for uma aventura com várias partes. Com isso terminarão a história, guardarão as fichas de personagem (se quiserem poderão jogar com as mesmas personagens em outra ocasião) e poderão dedicar um tempo a comentar a sessão, como quando se comenta um filme quando ele termina.

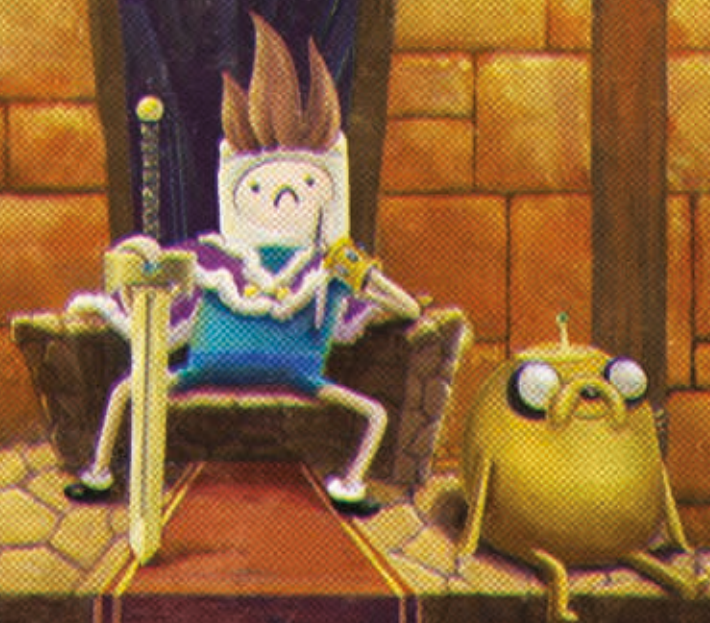
Gunter! O que está fazendo com os nossos novos amigos? Você vai levá-los? Mas eu pensei que íamos jogar agora... Ah, claro, tem razão, Gunter, não preparei a sessão. Está bem, enquanto eu preparo, você pode levá-los para que façam suas personagens.

O MAPA DESTA AVENTURA

Organizamos este livro para que cada capítulo trate de um tema importante. Após esta introdução, no capítulo seguinte explicaremos como criar personagens e falaremos um pouco sobre os diferentes tipos de personagens que existem de acordo com o seu papel na história. No terceiro capítulo (página 60) falaremos das regras de **Hora de Aventura: Roleplaying Game**. Explicaremos como usar os dados e quando. Depois, preparamos um passeio pela Terra de Ooo para que a visite no quarto capítulo (página 134). Neste capítulo, você vai encontrar muitas das personagens da série de televisão com seus valores de jogo, para que possam fazer aparições especiais em suas próprias histórias. Dedicamos o quinto capítulo (página 202) ao mestre e lá há dicas, conselhos, truques e sugestões para a realização das sessões. Se for um mestre veterano de outros jogos iguais não contaremos nada que não saiba, mas se este for o seu primeiro jogo de RPG, deveria lê-lo com atenção. Por último, no capítulo sexto (página 220) incluímos uma aventura completa para começar a jogar e um montão de ideias para formar uma espécie de temporada para sua própria série de televisão de Hora de Aventura.

Embora seja aconselhável que leia cada capítulo inteiro, uma vez que comece a ler este livro não tem motivo para que o leia na mesma ordem em que o apresentamos. Você pode ler pedaços aqui e ali, embora se for a primeira vez que lê um livro como este recomendemos que siga a ordem e pule os capítulos quinto e sexto no caso de não ser o mestre.

Agora o jogo é seu, cara, junte todos os seus amigos e vamos em frente!

CAPÍTULO 2
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

As personagens são a base de qualquer RPG, já que são as protagonistas das histórias. Assim como Finn, Jake e companhia vivem mil aventuras diferentes, as personagens de **Hora de Aventura: Roleplaying Game** vão mergulhar em muitas histórias diferentes e malucas.

TIPOS DE PERSONAGENS

Nem todas as personagens têm a mesma importância nas histórias, e por isso nem todas as personagens têm a mesma importância durante o jogo. Acontece o mesmo que na série de televisão. Finn e Jake são os protagonistas, seguidos pela Marceline, a Princesa Jujuba e o Rei Gelado, que também são essenciais. Por outro lado, Dona Tromba, o Mordomo Menta ou Canelinha são bastante secundários, e outros seres que pululam por lá e cujo nome nem sequer se menciona são, muitas vezes, simples figurantes. Você sabe o que quero dizer?

Para a finalidade do jogo, é relevante fazer a distinção das personagens de acordo com a sua importância na história porque nem todas as regras vão se aplicar igualmente a uns e outros. Esta é a classificação que fizemos:

- **Heróis:** As personagens que os jogadores interpretam são heróis. Não se trata apenas deles serem personagens importantes na história, mas sim que eles são os protagonistas!

- **Personagens principais:** São outras personagens importantes interpretados pelo mestre. Alguns seriam heróis se forem assumidos como personagens de jogador. Finn, Jake, a Princesa Jujuba, a Princesa Caroço, o Rei Gelado, o Lich ou Marceline são exemplos de personagens principais.

- **Personagens secundárias:** São personagens com um nome e uma personalidade próprios, mas na história são meros coadjuvantes sem importância. Ocasionalmente podem ganhar algum protagonismo, mas normalmente permanecem em segundo plano. Por exemplo, o Mordomo Menta, Canelinha, Dona Tromba e muitos outros são personagens secundárias.

- **Figurantes:** São personagens sem nome que normalmente aparecem a rodo e em grupos grandes. Muitas vezes são soldados, bandidos, esqueletos... já sabe, asseclas do mal que você deve começar a detonar rapidamente, mas também podem ser aldeões, ursos festeiros e galera deste tipo.

Você vai notar que as categorias são permeáveis e uma personagem pode pertencer a uma ou outra em histórias diferentes. É igual à série. Se um capítulo conta a origem do Mordomo Menta, ele com certeza será personagem principal da história. Se outro nos mostra as andanças da Dona Tromba para resgatar o Finn e o Jake que foram capturados por uns malvados, então com certeza Dona Tromba será a heroína neste caso.

A personagem e o jogador

Não se confunda: o jogador é você e a personagem é um ser imaginário que você vai interpretar nas histórias que vocês vão contar juntos durante o jogo.

Durante a sessão, o jogador decide o que a personagem faz, lança os dados e estabelece que outros efeitos ocorrem. O jogador é participante, mas também é narrador da história e por isso pode controlar coisas que, para a personagem, parecem aleatórias. A personagem toma suas decisões (bem, o jogador as toma por ela), mas apenas as que dizem respeito ao que ela faz ou diz: ela não tem nenhum controle sobre o mundo que a rodeia (para além do ponto em que possa influenciar este mundo).

Do ponto de vista da personagem, muitas das decisões do jogador parecerão meros acasos, golpes de sorte ou o que for. Usando as regras (página 65), o jogador poderia dizer "Minha personagem encontra uma lanterna no meio do tesouro do ogro", enquanto que, do ponto de vista da personagem, a coisa seria mais "Que sorte que eu tenha encontrado uma lanterna justamente quando precisava!".

Não estou me explicando direito? Bem, vamos ver o que você acha deste exemplo: uma personagem não pode decidir se vai chover ou não, ainda que possa decidir vestir uma capa de chuva por acaso ou possa decidir fazer magia ou ciência para tentar fazer chover. Mas o jogador que a interpreta pode decidir se chove (sob certas circunstâncias do jogo, falaremos sobre isso mais adiante). Você Encontrará mais informação sobre a influência do jogador na história no capítulo seguinte, na página 65.

Assim, a minha personagem pode decidir dar um pontapé em um orc para tirar o crânio mágico lançador de raios de sua mão, mas o jogador (ou seja, eu) é quem pode decidir que, ao consegui-lo, o crânio cai e quebra.

Você o pilhou, colega! No entanto, outro jogador poderia dizer que, ao quebrar-se, sai do crânio um espírito muito mal, então preste muita atenção, cara!

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Criar personagens pode ser divertido, mas o que é realmente divertido é jogar com elas. Não queremos que você e seus amigos passem a tarde toda criando personagens para começar a jogar outro dia, queremos que o processo de preparar as personagens seja rápido e imaginativo e que permita que comecem a viver aventuras imediatamente. Por isso, desenvolvemos um sistema de criação de personagens realmente rápido, que só exige a escolha de algumas coisas antes de começarem a jogar. Você nem vai precisar de uma calculadora para isso! Com um lápis (com borracha, que corrigir é para os sábios) e uma cópia da ficha de personagem (página 236) para cada jogador você tem tudo o que precisa. Vamos colocar a mão na massa, certo?

Para criar uma personagem de **Hora de Aventura: Roleplaying Game**, vamos seguir os seguintes passos:

* **Conceito.** Uma ideia geral da personagem que queremos interpretar e que nos ajudará a tomar as decisões seguintes.
* **Atributos.** Determinaremos no que a nossa personagem é boa atribuindo uma pontuação a alguns de seus atributos.
* **Proezas.** Escolheremos coisas especiais e agradáveis que nossa personagem sabe fazer.
* **Defeito e pontos de Herói.** Atribuímos esses pontos a nossa personagem e escolheremos qual é seu ponto fraco.
* **Equipamento.** Escolheremos os trecos com que a nossa personagem começa suas aventuras.
* **Detalhes finais.** Daremos o nome e completaremos outros detalhes da personagem.

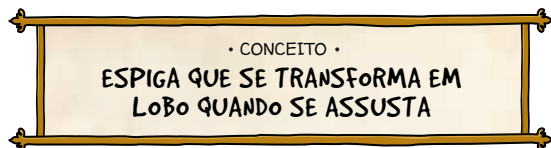
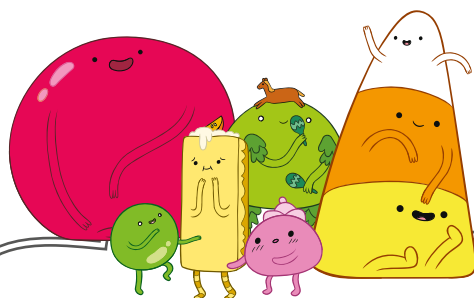
Conceito: quem você quer ser?

O conceito da personagem é a sua ideia prévia do que você quer interpretar no jogo. Em **Hora de Aventura** você pode ser uma pessoa doce do Reino Doce, um animal falante, um humanoide de fantasia, um ser elemental, um robô vivo e com sentimentos... Você pode ser o que quiser!

A Terra de Ooo é povoada por uma incrível variedade e quantidade de seres diferentes, isso para não falar de outras dimensões próximas, como a Terra do Caroço ou a Noitosfera. A imaginação é o único limita a criação

de sua personagem do jogo! O capítulo 4 está cheio de personagens variadas de Ooo que podem servir de inspiração se não acredita em mim quando digo a você que a sua personagem poderia ser praticamente qualquer coisa que lhe ocorrer.

A maioria das personagens são aventureiros que percorrem Ooo procurando masmorras e se metendo em encrencas, mas também poderiam ser cortesãos que aconselham uma princesa sobre os problemas de seu reino, detetives que resolvem casos misteriosos de cidade em cidade, magos enfrentando uma conspiração das forças obscuras ou uma mistura maluca de tudo isso. Se o seu mestre tem alguma ideia prévia para o tipo de aventura que pretende narrar, você pode ter sugestões ou restrições sobre o tipo de personagens que você pode criar. Ouça, sabe o que se diz!

Não é obrigatório nem nada disso, mas uma parte agradável de criar a personagem é fazer um desenho dela. Inspire-se em outras personagens de **Hora de Aventura** ou deixe sua imaginação sem freios e faça um retrato da personagem, colorido, em preto e branco ou como quiser. Há um espaço na ficha para isso, então você tem poucas desculpas para tirar o corpo fora.

RAÇAS E CLASSES

Não tem raças ou classes de personagem em **Hora de Aventura: Roleplaying Game**, não existe uma lista de opções para que você escolha porque qualquer coisa é possível. Faça seu personagem totalmente sob medida a partir do zero, você vai ver que é muito simples. Contudo, assim como você está se perguntando se todos os habitantes do Reino de Fogo têm em comum algum poder ígneo ou se todos os habitantes da Terra do Caroço flutuam. A resposta é... o que você quiser. A Terra de Ooo é louca demais para dar uma resposta 100% contundente a isso, assim, faça o que lhe parecer mais divertido em cada caso. Na seção «Raças e criaturas» da página 164, você têm listados muitos grupos de habitantes de Ooo com seus valores de jogo. Você pode usá-los como referência para criar personagens desses grupos. Ou pode ignorá-los totalmente e fazer o que quiser. Não são obrigatórios!

Atributos

Todas as personagens de **Hora de Aventura: Roleplaying Game** têm nove atributos que determinam em quais coisas se destacam dos demais. Algumas são mais fortes, outras são mais inteligentes, algumas são melhores em combate e outras são em esquivar-se e passar despercebidas. Cada atributo serve para uma coisa distinta e cada personagem vai se sobressair em alguns atributos e será medíocre no resto. Não se pode ser bom em tudo!

Os atributos de **Hora de Aventura: Roleplaying Game** são os seguintes:

Jeitinho: Uma personagem com Jeitinho sempre leva a ferramenta adequada para cada ocasião em sua bolsa, mochila ou sacola. Ou sabe improvisar com coisas que estão pelo caminho. As personagens com Jeitinho inventam e consertam máquinas e estão sempre prontas para o que quer que aconteça.

Confusão: Para atacar e se defender você vai usar o atributo Confusão. Se sua personagem é boa em Confusão, será boa lutando com e sem armas.

Músculos: A força. a agilidade e a resistência da sua personagem são representadas por meio do atributo Músculos. Se sua personagem tem Músculos, vai se dar bem em correr sem cansar, comer coisas inteiras, levantas pesos e derrubar portas.

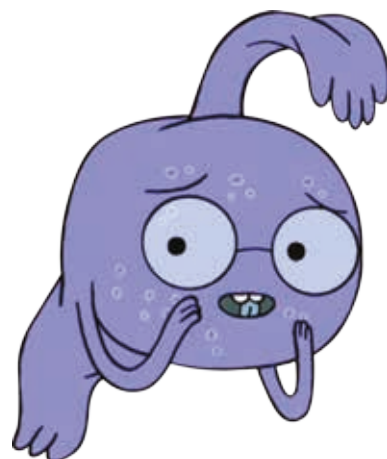
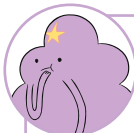
Cachola: É a cultura e o raciocínio da personagem. Alguém com Cachola terá um conhecimento enciclopédico de muitas coisas: ciência, história de Ooo, medicina... e será bom recordando dados úteis, fazendo fórmulas científicas e curando as pessoas.

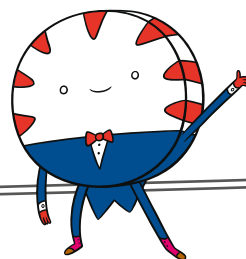
Contatos: Esse atributo indica o quão bem conectada está a personagem, a quem conhece e quem a conhece. Uma personagem com Contatos será muito conhecida, terá muitos colegas e conhecerá alguém que conhece alguém, sabe o que eu quero dizer.

Esperteza: Representa a astúcia e a percepção da personagem. Uma personagem com Esperteza será difícil de enganar e notará os detalhes das coisas que ocorrem ao seu redor, será difícil de surpreender e boa com os quebra-cabeças e as charadas.

Falastrice: Esse atributo encarna a sutileza e a capacidade de ocultar as intenções. Se usa para mentir, esconder-se, roubar e agir sem ser visto ou sem que saibam o que você está indo fazer. Se sua personagem tem Falastrice, se dará bem enganando os outros.

Maneirice: Uma personagem com Maneirice é simpática e carismática, convence as demais facilmente e é atraente e interessante. Durante o jogo, você vai usar Maneirice para fazer com que as outras personagens fazem o que você quer, mas também para animá-los ou flertar com eles.

Teimosia: Esse atributo representa a força de vontade e de espírito da personagem, sua capacidade de resistir à influência dos demais e sua conexão com o místico. As personagens com Teimosia são difíceis de manipular e boas com movimentos mágicos.

Para criar sua personagem, decida os três atributos em que ela se destacará. Anote os três atributos na ficha de personagem e atribua-lhes pontuações de 5, 4 e 3. Ao atributo que quer que a personagem seja melhor, coloque 5 pontos, ao segundo dê 4 e ao terceiro atribua 3 pontos. Em todos os demais atributos (que não estarão em destaque na ficha), a personagem terá 2 pontos.

Ok, quero que a minha espiga seja superforte, ou seja, vou colocar Músculos 5 nela. Vai ser tapada que nem uma porta, mas cabeça dura, então eu coloco Teimosia 4. E quero que ela seja simpática, ou seja, que caia no gosto das pessoas por ser adorável, então eu coloco Maneirice 3 nela.

Uma personagem linda de morrer...

ATRIBUTOS: DIVIDINDO PONTOS

Pode parecer muito rígido que todas as personagens tenham três atributos com pontuações de 5, 4 e 3. Nós gostamos assim, mas ei, compreendemos você, então daremos outra alternativa: escolha entre dois e quatro atributos e divida seis pontos entre eles (lembre que todos começam com 2 pontos, de modo que se colocar 2 pontos extras em um atributo, terá um 4). Contudo, não aumente nenhum atributo acima de 5 (ou 6, se parecer ao seu mestre que isso vai ser o máximo). E pronto, também parece muito fácil, não é?

Proezas

As proezas são capacidades especiais que as personagens têm. Podem ser poderes mágicos, como a capacidade de ressuscitar os mortos ou de mudar de tamanho, ou mais mundanas, como ser bom com a espada ou saber flertar mostrando os músculos. Na verdade, com tantas criaturas e espécies malucas pela Terra de Ooo, às vezes é difícil dizer o que é mágico e o que não é. Do ponto de vista de um humano, as criaturas do Reino de Fogo poderiam parecer mágicas, mas para elas, ser de fogo é tão natural quanto respirar é para o Finn. Resumindo, às vezes é complicado saber quando algo é um poder mágico e quando é uma capacidade natural, então, nós colocamos o marcador «mágica» nas proezas que, para nós, parecem coisas mágicas.

As proezas mágicas são, normalmente, pouco melhores do que as não mágicas, mas são mais difíceis de usar ou controlar e podem ser anuladas de algum modo (como quando o Rei Gelado perde seus poderes se tiram a coroa dele). Tenha isso em mente, porque se você se concentrar demais neste tipo de proeza, sua personagem pode parecer mais poderosa, mas também se ver em apuros muito sérios e ser pego de calças curtas em situações que anulem sua magia.

Cada proeza pertence a um dos atributos que explicamos antes, então há proezas de Músculos, proezas de Esperteza, proezas de Cachola, etc. Sua personagem vai ter proezas dos atributos que escolheu no passo anterior. Especificamente, terá um espaço para proeza no atributo com 3 pontos, dois espaços no atributo com 4 pontos e três espaços no atributo com 5 pontos.

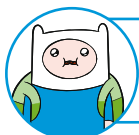
O que é isso dos espaços? Você vai ver, algumas proezas são mais poderosas que outras porque são mais versáteis (uma única proeza permite fazer mais coisas) ou porque são mais poderosas (a proeza tem um efeito mais poderoso do que o de outras). Assim, enquanto as proezas normais ocupam um espaço, essas proezas **poderosas** ocupam dois espaços, isto é, contam como duas proezas normais. Portanto, no atributo com 3 pontos, como só há um espaço, você só pode ter uma proeza normal; mas no atributo com quatro pontos, que tem dois espaços, você pode ter duas proezas normais ou uma proeza poderosa. E no atributo com 5 pontos, que tem três espaços, você pode ter três proezas normais ou uma proeza normal e outra poderosa. Na lista de proezas da página 32 e seguintes, marcamos as proezas poderosas com o ícone de raio.

Você encontra uma descrição completa das proezas no final deste capítulo, da página 33 em diante. Também encontrará guias para criar suas próprias proezas com a ajuda do mestre na página 32. As proezas apresentadas neste livro são só um montão de exemplos, mas podem existir muitas, muitas mais que não nos ocorreram. Da mesma forma, nas primeiras personagens que fizer, você pode preferir escolher proezas da lista que propusemos neste livro e dar o pulo para inventá-las quando tiver pego um pouco do jeito do jogo.

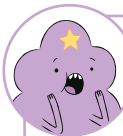
CONSELHOS PARA ESCOLHER PROEZAS

Escolher proezas é uma coisa muito pessoal e não queremos nos intrometer, não é? Porém, para suas primeiras personagens, vamos dar alguns conselhos que vão ajudar você. O primeiro que deveria ter em conta é que há muitas proezas que servem para usar um atributo no lugar de outro em determinadas circunstâncias. Isso pode ajudá-lo a tirar proveito de seus atributos em destaque para fazer coisas importantes com eles, como se defender, atacar ou curar. Na verdade, se Confusão não é um dos seus atributos em destaque, tenha certeza de que tem alguma proeza que permita que se defenda com outro atributo em certas circunstâncias: você não vai querer não ter nada além de dois dados de defesa e mais nada toda vez que alguém tentar dar um safanão em você.

Em geral, tente compensar suas carências com proezas que deem versatilidade a seus atributos. Não fique obcecado para abarcar tudo, porque não será possível, assim, cubra o mais básico e busque também algo em que se especializar. Algo muito concreto, mas em que você seja muito bom graças a uma ou duas proezas bem escolhidas. Isso vai fazer com que você seja único nesse campo!

Algumas proezas são, de fato, parecidas, e embora seus efeitos nas regras sejam distintos, seu efeito global no jogo pode ser similar. Essas proezas fazem com que a personagem seja muito especializada se combinadas entre si, o que era o nosso objetivo ao incluí-las, mas também fazem com que se possa conseguir a mesma coisa de vários modos distintos. Ei, o sabor está na variedade. Nas personagens descritas na página 134 e nas seguintes, escolhemos em cada caso as proezas que nos pareceram que combinavam mais, isto é, que representavam melhor seu espírito no desenho da televisão. Poderíamos ter feito diferente? Sim, escolhendo outras proezas diferentes, mas com efeitos parecidos. Você gosta mais de outro jeito? Então adapte-as aos seus gostos!

Não entendo muito bem isso de proezas.

Ah vai, cara, é muito fácil. Você vai ver como vai entender logo.

Resumindo: Reveja a lista de proezas (página 33) ou o guia para desenvolver proezas novas (página 32) e escolha as que quer para a sua personagem. Lembre-se de que terá um espaço de proeza no atributo com 3 pontos, dois espaços no atributo com 4 pontos e três espaços no atributo com 5 pontos.

Tudo bem, então, se eu entendi direito, minha personagem tem um espaço para proeza em Maneirice, dois em Teimosia e três em Músculos. É isso?

É isso aí, Caroço.

Bom, vamos ver. Ou seja, minha espiga é «Muito legal» (página 50), que é uma proeza de Maneirice. Também tem que ter «Forma monstruosa» (página 52) para se transformar em loba e tudo mais... E tinha pensando também que teria «Bruto» (página 38), que é uma proeza de Músculos, porque... porque.. ou seja, bom, é porque ela senta o braço.

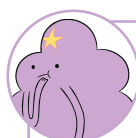
Perfeito, então sobra um espaço de proeza em Teimosia e dois espaços em Músculos.

Tá bom, então vou ler outra vez a lista. Quantas coisas... Bem, quero que ela tenha «Pânico explosivo», que é de Músculos, mas que não perca seus níveis de saúde ao explodir. Pode ser assim?

Mmm, pode, mas então também não pode evitar a explosão gastando um ponto de Herói. Chamaremos de «Pânico explosivo superficial» e será uma proeza poderosa e, portanto, ocupa os dois espaços restantes em Músculos. E só falta você preencher o espaço livre em Teimosia.

MANEIRICE 3
• PROEZAS •
- MUITO LEGAL

TEIMOSIA 4
• PROEZAS •
- FORMA MONSTRUOSA

MÚSCULOS 5
• PROEZAS •
- BRUTO

Muito bem, pois nesse espaço quero alguma coisa que reflita que a personagem é bastante cabeça-dura e não tem quem convença... Muito bem, vou colocar «Cabeçudo» (página 51).

Perfeito, então vamos resumir: Músculos 5 com as proezas Bruto e Pânico explosivo superficial (que inventamos a partir de Pânico explosivo e ocupa dois espaços); Teimosia 4 com Forma monstruosa e Cabeçudo; e Maneirice 3 com a proeza Muito legal.

•O TAMANHO DA PERSONAGEM•

Na Terra de Ooo tem seres de todos os tamanhos imagináveis, assim, sua personagem poderia ser minúscula como um inseto ou enorme como uma montanha, mas até agora estamos assumindo que sua personagem seja de tamanho médio. O conceito de tamanho médio é muito frouxo (abarcaria desde o BMO até a Lady Íris), de forma que não tem porque se preocupar com os tamanhos agora. Faça com que a sua personagem seja grande o bastante para não caber em um balde e pequeno o bastante para que possa entrar sem problema pela porta das casas, e será de tamanho médio.

Ser maior ou menor terá efeitos sobre o jogo. Os grandes são mais fortes e resistentes e parecem mais ameaçadores, mas é mais difícil se esconder. Os pequenos, por outro lado, são menos fortes, mas têm a tendência a ser adoráveis e se escondem maravilhosamente quando querem.

Resumindo, ser maior ou menor terá vantagens e desvantagens sobre certos aspectos do jogo. Faça suas primeiras personagens de tamanho médio e, quando tiver mais controle sobre as regras, experimente fazer personagens de outros tamanhos: os efeitos concretos de cada tamanho possível estão na página 125.

Defeito e pontos de Herói

O defeito é o sinal do herói e nossas personagens são os heróis e as heroínas da história, certo? Bom, algo assim. O caso é que um defeito torna a personagem mais interessante, nos mostra seu lado mais vulnerável, onde é mole por dentro. Essas coisas, você sabe. Durante o jogo, o defeito limitará a personagem e a colocará em apuros. Que trabalheira, né? Só que não! Bem, sim, mas a verdade é que esse tipo de complicação torna tudo mais divertido. Durante o jogo, enfrentar seu próprio defeito fará com que a personagem consiga pontos de Herói. Só as personagens principais (incluindo os heróis) têm defeitos: as personagens secundárias e os figurantes não estão aptos a isso.

Não falamos ainda dos pontos de Herói? Digamos agora que são uns pontos que permitem que a personagem faça coisas excepcionais e que possa superar suas próprias limitações. Você vai querer receber todos os pontos de Herói possíveis durante o jogo, e eles são conseguidos principalmente quando sua personagem enfrenta seu defeito, por isso, se estava pensando em escolher um defeito raro e pouco frequente, que não incomode você nas sessões, bem... não é uma boa ideia. Por outro lado, um defeito que limite cada passo que você dê e impede de fazer até as coisas mais normais também não é muito recomendável. Você precisa é de algo entre os dois, que coloque você em apuros uma ou duas vezes por aventura, mas não mais que isso.

Na página 80 você encontrará os usos dos pontos de Herói e um pouco mais adiante, informação sobre como se obtêm quando o defeito da personagem entra em jogo. No momento, é melhor saber que a personagem começa o jogo com cinco pontos de Herói.

A próxima coisa que deve saber sobre esses pontos vai parecer das mais lógicas: só os heróis têm pontos de Herói. As personagens controladas pelo mestre, inclusive as principais, não precisam deles. Para mais informações, dê uma olhada no quadro «O mestre e os pontos de Herói» da página 212.

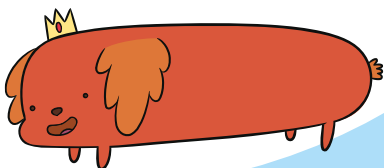
Como ocorre com as proezas, você pode inventar seus próprios defeitos, fazendo acordo com o mestre sobre suas consequências sobre a personagem. Certifique-se de que o defeito seja suficientemente irritante para representar um desafio durante o jogo, mas também que haja um modo de enfrentá-lo e obter pontos de Herói ao fazê-lo. Se nada lhe ocorrer, que não seja por falta de exemplos: a lista seguinte de defeitos inclui as coisas mais comuns que nos ocorrem. Escolha um, personalize-o como sua descrição pede e pronto.

* **Compulsão:** A personagem sente compulsão por se comportar de um determinado modo. Isso pode ser comer salgados, sequestrar princesas, entrar em duelo em pontes ou dançar com o mais bonito da festa. Quando se apresentar a oportunidade de fraquejar em sua compulsão, a personagem fica em estado concentrado (página 119) durante toda a cena em qualquer ação que a conduza a sua compulsão, até que a realize ao menos uma vez por história. Se algo ou alguém impedir a personagem de realizar sua compulsão, então ela ficará em estado furioso (página 122) durante uma cena. A personagem ganha um ponto de Herói se ignorar sua compulsão em favor de ajudar a outros, fazer algo heroico, etc.

* **Dependência:** A personagem precisa de uma coisa especial para viver, como açúcar, os beijos de unicórnio, tomar banho de suco de cereja ou o medo dos outros. A personagem deve se expor ao menos uma vez por dia (ou por história, o que se encaixar melhor) a aquilo a que é dependente ou, se não, perderá um nível de saúde. Ganha um ponto de Herói cada vez que renuncia voluntariamente a sua dependência por um bem maior: salvar outra personagem, ajudar um inocente, etc.

* **Ilusão:** A personagem tem uma crença pessoal ilusória, quer dizer, crê de pés juntos em algo que não é verdade e transformou isso em algo muito importante em sua vida. Por exemplo, poderia crer que é o melhor espadachim da Terra de Ooo, que tem sangue

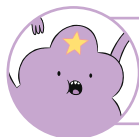
de dragão ou que a Princesa Jujuba está apaixonada por ela. Não precisa nem dizer que a ilusão só é um defeito se essa crença é importante para a personagem e, ao mesmo tempo, é falsa: se ela realmente tiver sangue de dragão ou se acreditar que tem não afeta nada em sua vida, então não é um defeito. A personagem fica em estado confuso (página 119) por uma cena se acontecer qualquer coisa que entre em choque com sua ilusão (por exemplo, caso perca um combate de espada quando acreditava ser o melhor espadachim de Ooo, ou se a Princesa Jujuba não quiser acompanhá-la ao cinema quando acreditava que ela estava caidinha por si). Mas, cuidado, que na cena seguinte a personagem já terá racionalizado o que ocorreu para que se encaixe em sua ilusão (vai acreditar que deixou de ganhar como parte de um plano ou que a princesa lhe disse não para fazer-lhe ciúmes). A personagem ganha um ponto de Herói quando enfrenta sua ilusão para evitar que outros sofram ou se machuquem.

* **Incompetência:** A personagem é desajeitada e não pode fazer uma determinada ação a sua escolha, ou se vê impossibilitada de realizar a ação por razões pessoais ou mágicas. Por exemplo, poderia ser pacifista (incompetência para atacar), ser desajeitado com os temas científicos (incompetência com ciência) ou estar magicamente obrigado a dizer a verdade (incompetência para enganar). Para a ação em que é incompetente, a personagem lança só um dado (sem importar a sua pontuação no atributo correspondente) e só têm sucesso com um 5 ou 6. Ganha um ponto de Herói quando se coloca em perigo fazendo aquilo em que é incompetente para ajudar as demais ou para fazer algo de bom.

* **Medo:** Algo assusta a personagem. Quando o objeto de seu medo está presente, a personagem fica automaticamente em estado assustado (página 118). Além disso, qualquer ação contra ela que tenha sucessos magníficos pode ser usada para deixá-la em estado paralisado por um turno (página 73). Por exemplo, o Finn tem medo do mar. Outros medos possíveis são: de sandálias, de vampiros, de multidões ou de bigodes. A personagem ganha um ponto de Herói se enfrentar seu medo para salvar outra personagem ou para fazer algo justo e necessário.

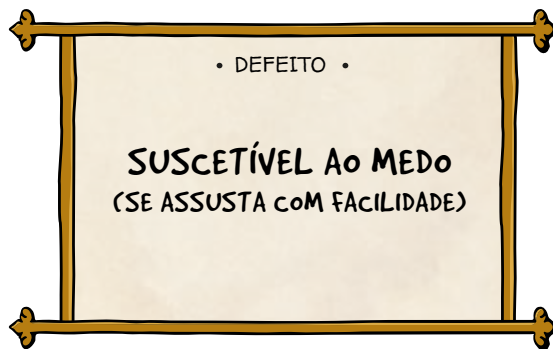
* **Obrigação:** A personagem tem um código moral, um juramento ou um compromisso semelhante que a obriga a agir de um certo modo quando sob determinadas circunstâncias. Poderia ser o juramente de ajudar a todos que se encontrem em perigo, como tem o Finn, de provar todos os molhos que puder ou de nunca dizer não a uma festa. Se a personagem não cumpre a sua obrigação, entra no estado para baixo (página 120), perde todos os seus pontos de Herói e não pode ganhar mais e nem se livrar do estado até que compense de algum modo a violação de sua obrigação. A personagem ganha um ponto

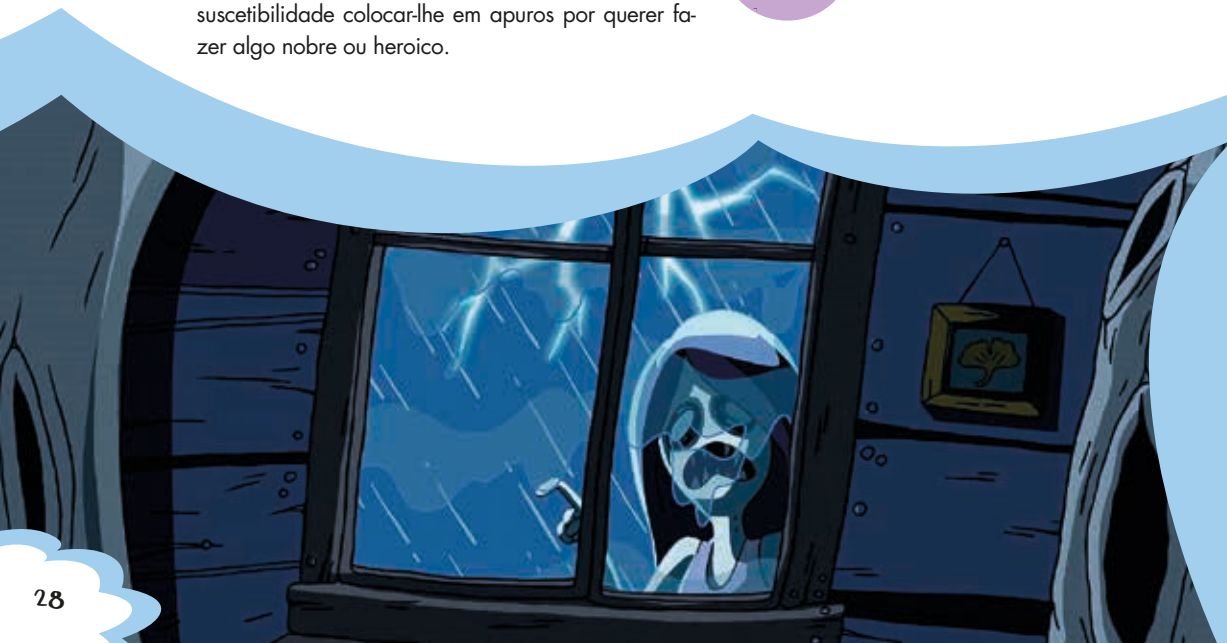
de Herói se segue sua obrigação e isso a coloca em sérios apuros, ou se não a cumpre porque isso serve a um bem maior.

* **Vulnerabilidade:** Alguma substância ou circunstância que é inofensiva para a maioria é prejudicial à personagem. Quando a personagem está exposta a sua vulnerabilidade tem que fazer uma ação de segurar (página 95) com dificuldade 1 e perde um nível de saúde se falha. Marceline é vulnerável ao sol, mas outras vulnerabilidades poderiam ser: a comida picante, a lágrimas, a músicas animadas e a suco de pera. A personagem ganha um ponto de Herói se, por realizar um ato heroico, acaba ferido por sua vulnerabilidade.

* **Suscetível:** A personagem é especialmente suscetível a algum tipo de ação, normalmente social. Por exemplo, assustá-la e deixá-la com medo é mais fácil do que o normal, ou é crédula e enganá-la é mais fácil do que o habitual. Para todas as reações à ação a que a personagem é suscetível, ela lança um único dado (independentemente de sua pontuação no atributo correspondente) e só têm sucesso com um 5 ou 6. A personagem ganha um ponto de Herói se sua suscetibilidade colocar-lhe em apuros por querer fazer algo nobre ou heroico.

Seria legal se a espiga fosse suscetível ao medo, ou seja, se assustasse com facilidade, não é?

• DEFEITO •

SUSCETÍVEL AO MEDO
(SE ASSUSTA COM FACILIDADE)

Ou seja, ela é fácil de assustar e explode quando se assusta, saquei...

Hihihi.

Equipamento

Todo aventureiro que se preze levará consigo uma bolsa ou uma mochila cheia de trecos úteis, não? Sim, mas você não precisa se preocupar em fazer uma lista exaustiva de tudo o que sua personagem carrega. Para isso, entre outras coisas, serve o atributo Jeitinho: durante o jogo, poderá usá-lo para tirar de sua mochila o objeto necessário para cada situação ou para improvisar algo parecido.

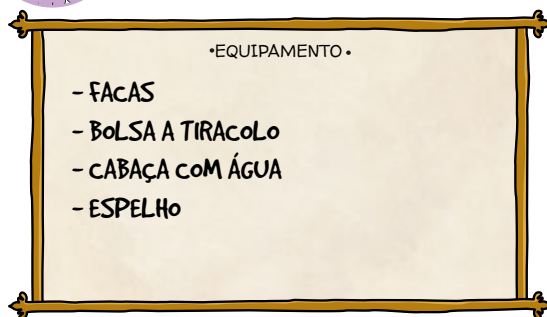
Agora, existem peças singulares de equipamento, especiais, de que sua personagem normalmente não se separa e que são parte de sua identidade: a espada que sua avó lhe deu, sua caixa de ferramentas, seu livro preferido de ciência, seu baixo-machado, etc. Você pode escolher um objeto inicial para cada atributo em destaque de sua personagem sempre que o objeto tiver relação com o atributo em questão: uma espada ou pistola laser para Confusão, tênis de corrida para Músculos, um computador para Cachola, binóculos para Esperteza, uma caixa de ferramentas para Jeitinho, etc.

Uma personagem normal terá três objetos iniciais, cada um dá +1 ao atributo correspondente. Se desejar, pode trocar todos os seus objetos iniciais por um único objeto que proporcione +2 a um dos seus atributos em destaque. Além disso, com a permissão do mestre, isso pode se completar com algum objeto que tenha mais valor dramático do que nas regras, ou seja, com objetos que não dão nenhum bônus aos atributos: o medalhão da sua avó ou a camiseta dessa amiga especial que você recebeu com tanto carinho...

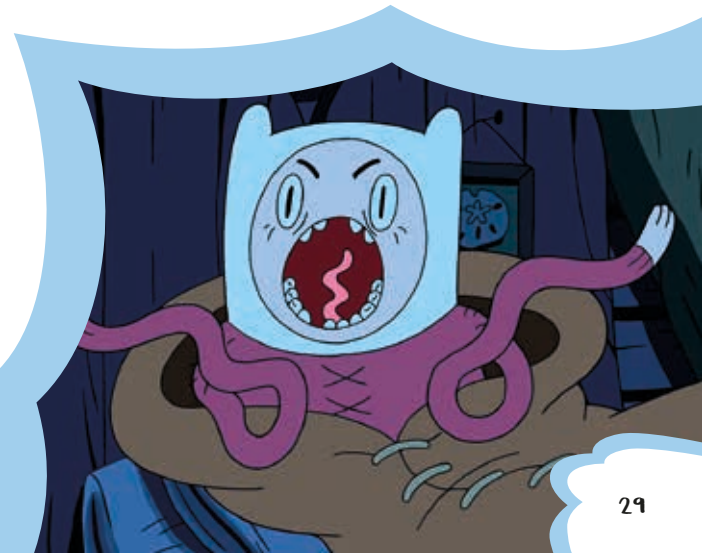
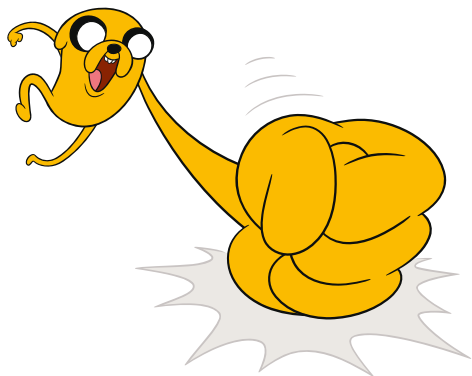
Bom, sabe esses espetos que usam para pegar as espigas pelas pontas? Bem, pois essas são as minhas armas, ou seja, desses mais longos como essas facas dos ninjas. Além disso, carrego uma mochila. Não, uma bolsa a tiracolo, uma cabaça com água, um espelho e um elmo.

Concordo, as facas que você disse vão dar +1 ao atacar e +1 à reação diante do ataque quando se usa as duas, mas só +1 a uma das duas se você não tiver a outra delas. O elmo ignora um nível de saúde de dano que você levar, mas tira 1 de suas ações de perspicácia e buscar, e às reações contra ações de espreitar.

Bom, então estou fora desse elmo estúpido. A cabaça é roxa com uma estrela amarela.

•EQUIPAMENTO•

- FACAS
- BOLSA A TIRACOLO
- CABAÇA COM ÁGUA
- ESPELHO

Você quer dizer que é...

... ou seja, muito bonita, exatamente.

Detalhes finais

Estamos quase lá! Só nos falta responder umas poucas perguntas para estarmos prontos para irmos para a aventura...

Como se chama a sua personagem? Tem um apelido ou um sobrenome? O nome da personagem pode ser divertido ou sério e chamativo, mas com certeza você quer que seja fácil de pronunciar e de lembrar... a não ser que a piada seja exatamente que não seja assim.

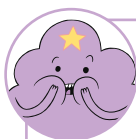
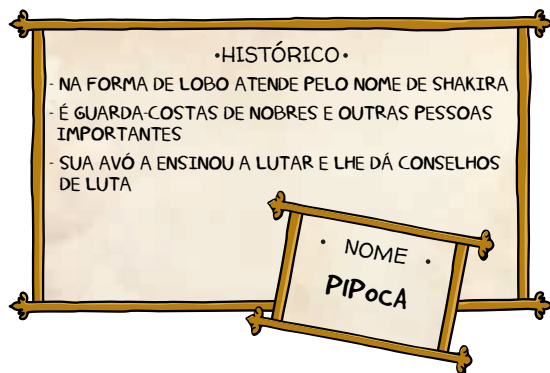
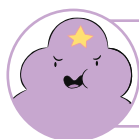
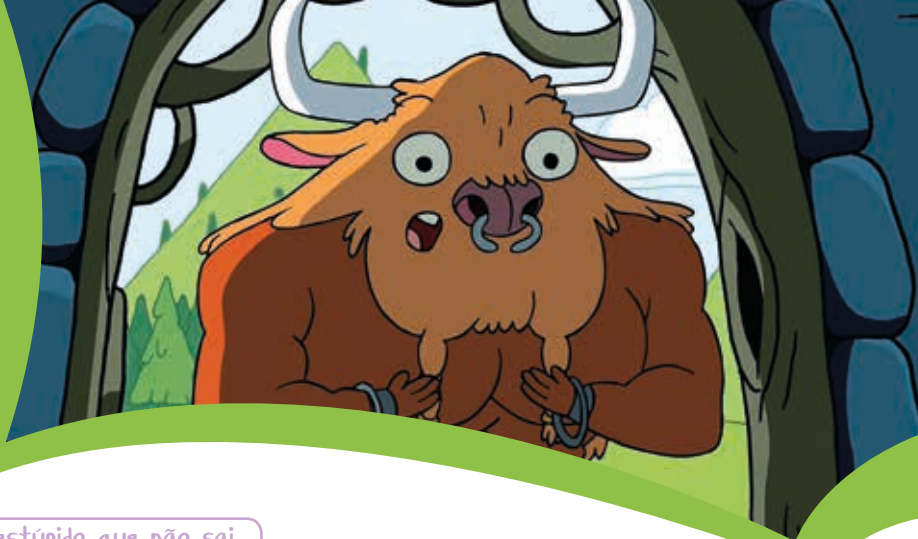
O que faz? Pode ser um aventureiro vagabundo que vaga pela Terra de Ooo consertando erros, mas também pode ser que seja só parte de sua vida e que o resto do tempo tenha um «trabalho normal»: coveiro, mago da corte, princesa, cozinheiro real, gladiadora, etc.

Como conhece as demais personagens do grupo? Talvez eles vão se conhecer na primeira aventura, mas muitas vezes funciona melhor que as personagens tenham um passado em comum anterior ao começo de suas andanças. Cresceram juntas? Uns salvaram a vida do outro? Fale com os demais jogadores e criem juntos uma trama sólida para o grupo de personagens de vocês.

Ei, você e eu somos irmãos.

Eu que o diga, cara.

A personagem tem família ou outros amigos importantes? Talvez você prefira resolver isso durante o jogo e vá descobrindo isso nas aventuras que tem pela frente. Nós amamos fazer assim, mas então você terá que dar ao mestre alguma margem de manobra sobre isso para que possa surpreender você durante as partidas. Claro, funcionará melhor se você der algum detalhe, ainda que seja vago, do tipo «sua mãe abandonou você e seu pai quando era pequeno para proteger-lhes de seus inimigos». Em todo caso, lembre-se de que **Hora de Aventura** tem muito de comédia e nada de melodrama: ninguém viajará com seu macaco passando por dificuldades em busca da própria mãe, a não ser que, no processo, aconteçam histórias loucas.

Você já fez o desenho? Vamos lá, nós dissemos isso no passo um!

Minha espiga-lobo se chama Pipoca, mas na forma de lobo atende pelo nome de Shakira. É guarda-costas de nobres e outras pessoas importantes. As demais personagens poderiam tê-la contratado para que os proteja, porque é uma moça durona e tudo mais. Não pensei em nada sobre sua família, mas acho que sua avó pode ter lhe ensinado a lutar e que lhe dê conselhos de luta e coisas assim.

Muito bem, Caroço. Então só falta o desenho, me deixa ver...

Esse desenho estúpido que não sai, ou seja, eu queria que estivesse super bem definido e é um churro.

Ah vai Caroço, tá muito legal!

O que mais tem na minha ficha de personagem?

Além dos itens que dissemos para você preencher, você deve ter se dado conta de que na sua ficha de personagem tem mais algumas coisas:

* **Caixas de saúde:** Cada personagem tem quatro caixas de saúde. Conforme vai levando Dando, vai riscando caixas. Mas não se preocupe, você também pode recuperá-las! Por isso é importante ter uma borracha. Você vai encontrar mais informações sobre isso na página 74.

* **Estados:** Quando uma personagem se assusta, se cansa ou fica muito satisfeito, recebe um estado. Os estados modificam a personagem, fazendo com que lhe seja mais fácil ou mais difícil fazer certas ações. Na página 68 você vai ter mais informações sobre isso.

* **Pontos de Experiência:** Toda aventura tem sua recompensa. Portanto, conforme acontecem aventuras na Terra de Ooo, você vai receber pontos de experiência para melhorar a sua personagem para que seja ainda mais fantástico. Para mais informações, dê uma olhada na página 90.

Lembre-se, você não tem que preencher essas seções agora, mas elas são pensadas para que você possa pensar sobre o que acontece com a sua personagem ao longo das aventuras.

HORA DE AVENTURA Roleplaying Game

• NOME •
PIPOCA

• CONCEITO •
ESPIGA QUE SE TRANSFORMA EM LOBO QUANDO SE ASSUSTA

• HISTÓRICO •
- NA FORMA DE LOBO ATENDE PELO NOME DE SHAKIRA
- É GUARDA-COSTAS DE NOBRES E OUTRAS PESSOAS IMPORTANTES
- SUA AVÓ A ENSINOU A LUTAR E LHE DÁ CONSELHOS DE LUTA

• EQUIPAMENTO •
- FACAS
- BOLSA A TIRAOLO
- CABAÇA COM ÁGUA
- ESPELHO

MÚSCULOS 5
• PROEZAS •
- BRUTO
- PÂNICO EXPLOSIVO SUPERFICIAL

TEIMOSIA 4
• PROEZAS •
- FORMA MONSTRUOSA
- CABEÇUDO

MANEIRICE 3
• PROEZAS •
- MUITO LEGAL

• DEFEITO •
SUSCETÍVEL AO MEDO (SE ASSUSTA COM FACILIDADE)

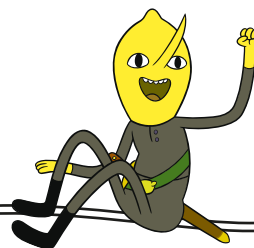
• PONTOS DE HERÓI •

• PONTOS DE EXPERIÊNCIA •

• NÍVEIS DE SAÚDE •

• ESTADO •

• ESTADO •

• ESTADO •

LISTA DE PROEZAS

A seguir, oferecemos uma lista de proezas organizadas pelo atributo a que correspondem. Em cada proeza, junto a seu nome, aparece o ícone do atributo a que pertence e até três símbolos adicionais:

Indica que se trata de uma proeza poderosa e, portanto, ocupa dois espaços de proeza.

Representa que se trata de uma proeza mágica e, assim sendo, seu funcionamento, seus efeitos e demais são considerados mágicos.

Indica que, ao escolher a proeza, deve-se especificar algo: seu âmbito de funcionamento, alguma limitação, etc.

Em cada proeza oferecemos uma pequena descrição de seu funcionamento e se incluem indicações sobre o que se deve especificar ao escolher a proeza, como por exemplo que tipo de ação se deve considerar em seu funcionamento.

• DESENVOLVER SUAS PRÓPRIAS PROEZAS •

Temos certeza de que esta lista vai inspirar você a desenvolver suas próprias proezas como variações das existentes, mas em todo caso queremos dar uns pequenos conselhos a respeito.

Em primeiro lugar, considere as proezas como uma exceção às regras. Cada proeza introduz uma forma de contornar a regra do jogo: que só se pode utilizar a personagem que possui a proeza. Esse é um pouco o espírito por trás de seu desenvolvimento. Exemplos disso são usar um atributo em uma ação enquanto as regras dizem que se usa outro, ter sucesso em uma certa ação com 3 ou mais em lugar de com 4 ou mais, etc.

Considere que cada proeza normal só pode fazer uma coisa: introduzir uma pequena variação. Se a variação da proeza lhe parece muito forte ou desequilibrada, então faça com que a proeza tenha uma limitação significativa: que só se aplique a casos muitos específicos ou que tenha que gastar um ponto de Herói para usá-la, por exemplo.

Se tiver uma proeza cuja variação das regras seja bastante poderosa e não quiser que tenha uma limitação, faça com que seja uma proeza poderosa. Na verdade, muitas das proezas desta lista podem ser convertidas em proezas poderosas eliminando suas limitações. Também pode fazer com que uma proeza seja poderosa aumentando seu efeito ou acrescentando um efeito adicional.

JEITINHO

Armas improvisadas

Você é capaz de lutar com qualquer coisa que esteja a seu alcance: uma cadeira, um bolo e até mesmo uma meia é uma arma terrível em suas mãos. Sempre que puder usar os objetos que rodeiam você ou tirar coisas de sua sacola ou mochila para se defender, pode usar Jeitinho no lugar de Confusão para a ação de atacar.

Arma incorporada

A personagem tem uma arma incorporada em seu corpo ou em sua armadura: pode ser uma espada retrátil em seu braço, um rifle laser no ombro ou qualquer coisa que vier a sua mente. Para usar sua arma incorporada, a personagem usa Jeitinho no lugar de Confusão, mas com as modificações habituais da arma.

Bem equipado

Você está sempre preparado para qualquer situação. Adicione +1 a qualquer teste da ação de equipar-se.

Blindado

Você tem partes metálicas que protegem seus pontos fracos, talvez porque você é um robô blindado ou um ciborgue, ou porque você sempre usa uma armadura mecanizada. Reduz em um nível de saúde todo o dano sofrido, exceto dano mágico.

Boas ideias

Você tem ideias muito boas para invenções novas. Você recebe +2 nas ações de inventar.

Desmontar

Você é bom em reduzir os objetos a seus componentes: sabe que parafuso tirar ou qual peça tem que empurrar para desmontar objetos de todo tipo. Você pode usar Jeitinho no lugar de Músculos para ações de soltar-se, bloquear e quebrar.

Disco rígido

Seu cérebro é mecânico ou eletrônico e é capaz de gravar a informação que você recebe para consultá-la depois. Você pode usar Jeitinho no lugar de Cachola em todas as ações de lembrar.

Dispositivo de camuflagem

Você tem um mecanismo de ocultação que muda a cor para confundir você com o ambiente, o que cria um campo de distorção para impedir que os demais o vejam ou alguma outra coisa bacana de ficção científica. Você pode usar Jeitinho no lugar de Falastrice em ações de esconder.

Equipamento mágico

Quando você faz uma ação de equipar-se e tem sucessos magníficos, pode usá-los para que o objeto conseguido tenha proezas mágicas. Você precisa de um para que o objeto tenha uma proeza mágica e para que tenha uma proeza mágica poderosa. Você pode usar os como se usam habitualmente na ação de equipar-se ou combiná-los com o anterior como preferir.

Gambiarra

Você é um mestre no remendo de coisas quebradas. Em qualquer ação de reparar, você tem sucesso com 3 ou mais no lugar de com o 4 ou mais habitual.

Gênio Inventor

Você é incrível inventando um certo tipo de coisa. Pode ser que seja um gênio na fabricação de armas, fazendo armaduras ou projetando e construindo foguetes espaciais. Escolha um tipo de treco e, quando faz uma ação de inventar para eles, recebe um sucesso automático na ação correspondente.

Inventor rápido

Você é muito rápido inventando coisas e máquinas para usos muito variados. Gastando um ponto de Herói, você pode fazer uma ação de inventar em um turno no lugar de requerer uma cena. Você pode converter essa proeza em poderosa se eliminar o gasto de um ponto de Herói.

Improvisar

Você ama fazer experiências caseiras e improvisar no decorrer dos acontecimentos, sem ir muito fundo no conhecimento dos fundamentos científicos, mas comprovando por tentativa e erro quais coisas funcionam e quais não. Você pode usar Jeitinho no lugar de Cachola em ações de ciência, estudar e saber.

Olhos de robô

Você tem olhos de robô ou uns óculos bacanas desses de ficção científica. Você pode usar Jeitinho no lugar de Esperteza nas ações de buscar e perceber e nas reações à ação de ocultar.

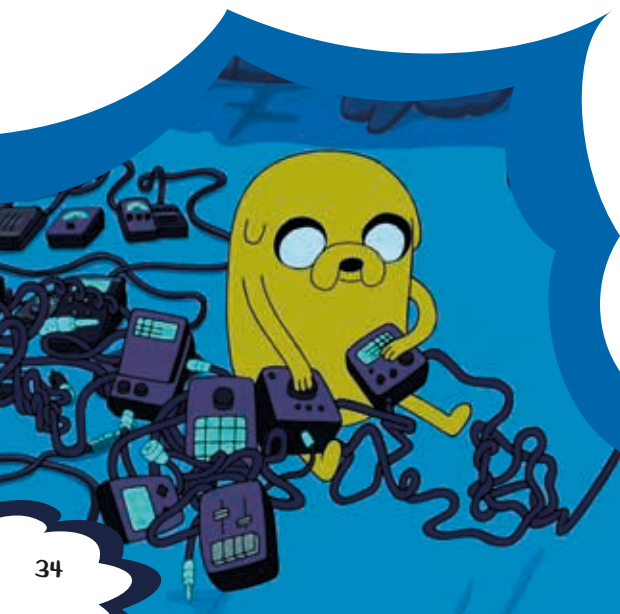
Partes mecânicas

Você é parte robô, ou usa uma armadura parcial com partes automatizadas: pode ser que suas pernas sejam mecânicas ou que use uma placa peitoral com braços movidos por roldanas ou válvulas a vapor. Você pode usar Jeitinho no lugar de Músculos em três ações relacionadas com as suas partes mecânicas. Por exemplo, se são as pernas, as ações poderiam ser cair, correr e saltar; enquanto que, se são os braços, poderiam ser prender, empurrar e levantar.

Provedor

Você sempre tem o que os demais precisam. Quando faz uma ação de equipar-se para conseguir um objeto que não sirva para nada para você, mas que seja útil para outra personagem, você recebe um sucesso automático.

Reatores

A personagem tem incorporado a si motores a jato, discos magnéticos ou outro mecanismo que permitem que você voe. Ao voar, você pode se mover duas áreas no lugar de uma usando um movimento e ignorar qualquer obstáculo que normalmente precisaria de uma ação de cair, saltar ou escalar.

Remendar

Você é rapidíssimo fazendo com que os aparatos estragados funcionem de novo. Você pode fazer a ação de reparar em um turno no lugar de uma cena, mas se o fizer, a coisa que você reparar só funcionará durante um turno antes de voltar a se estragar. Com sucessos magníficos, você pode aumentar o tempo de funcionamento antes que seja necessário voltar a repará-la: três turnos, uma cena, o resto da história.

CONFUSÃO

Ameaçador

Sua personagem tem um semblante violento que dá muito medo. Você pode usar Confusão no lugar de Teimosia nas ações de assustar.

Armado

Você sempre vai bem preparado para o combate. Quando você faz uma ação de equipar-se para tirar armas ou outros objetos úteis para a luta de sua mochila, pode usar Confusão no lugar de Jeitinho.

Contra-ataque

Quando você reage diante de uma ação de ataque corpo a corpo e superá-la com ao menos um sucesso magnífico, pode fazer imediatamente uma ação de ataque gratuito contra a mesma personagem que atacou você.

Na dita ação, você lança tantos dados quanto sucessos magníficos tiver obtido em sua defesa. Você pode converter essa proeza em poderosa se o contra-ataque for feito com a sua pontuação completa de Confusão.

Dança de guerra

Quando você se prepara para um combate, pode fazer uma dança guerreira para afastar de si todos os testes ruins. Você pode usar Confusão no lugar de Maneirice em ações de dançar se você realizá-la para se preparar para uma luta.

Estratégia

A personagem tem um talento especial para dirigir os outros em combate. Você pode fazer ações de animar com Confusão no lugar de Maneirice quando estiverem em uma situação de combate. Se tiver sucesso, a personagem em estado inspirado recebe +1 adicional.

Forças da fraqueza

Você é capaz de arranjar forças para lutar nos momentos mais desesperadores. Você recebe +1 em Confusão quando só tiver um nível de saúde sem riscar e +2 quando todos os seus níveis de saúde estiverem riscados.

Gelítsu

Você é um especialista na antiga arte ninja do *gelítsu.* Isso permite que você invoque armas ninja de gelo para usar em combate. Você pode usar Confusão no lugar de Jeitinho para equipar-se com armas ninja de gelo que são criadas do nada. Você pode criar espadas, estrelas, *nunchakus* e esse tipo de coisas, sempre de gelo e com a capacidade de causar o estado congelado (usando um   para isso) nos alvos que sejam atingidos.

Grito de guerra

Em combate, você pode dar uivos horripilantes para intimidar os seus inimigos. Você pode usar Confusão no lugar de Teimosia nas ações de assustar quando está no meio de uma briga.

Histórias de Guerra

Você sempre tem mil histórias sobre escaramuças e batalhas de que participou para contar. Quando você conta um causo sobre elas, pode usar Confusão no lugar de Contatos em ações de impressionar.

Inimigo preferido

Você conhece bem um tipo de criatura e sabe quais são seus pontos fracos e como vencer os de seu tipo. Escolha um tipo de criatura (vampiros, pessoas doces, ogros, cães, unicórnios...) e, nas ações de ataques contra seres desse tipo, você vai ter sucesso se tirar 3 ou mais em seus dados.

Insensível

A personagem é realmente difícil de ser afetada pela dor. Ignora o estado aturdido sempre que recebê-lo.

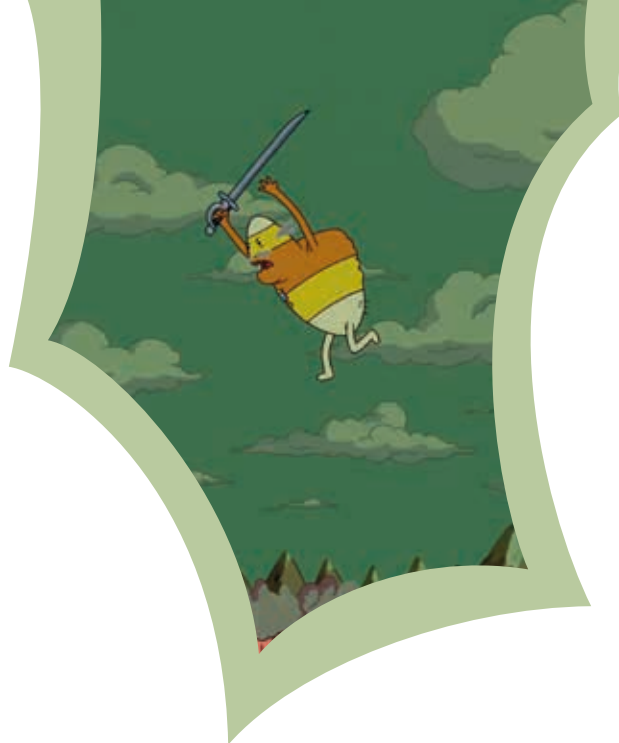
Instintos de combate

Em situações de perigo, seus sentidos se aguçam. Quando você está envolvido em um combate, pode usar Confusão no lugar de Esperteza em ações de perceber e nas reações de espreitar.

Investida

Se você tiver sucesso em uma ação de atacar corpo a corpo, pode gastar um ponto de Herói para fazer imediatamente uma ação gratuita de empurrar. Você pode converter essa proeza em poderosa se ignorar o gasto do ponto de Herói.

Letal

Você é especialmente perigoso com uma arma concreta (espada, pistola de raios, remo ou o que quiser). Quando você tem sucesso em uma ação de ataque com essa arma, inflige ao alvo um nível adicional de dano.

Treinado

Você é especialmente hábil com uma arma a sua escolha (por exemplo: espada, machado, baixo-machado, saco de laranjas, as mãos limpas). Em todas as ações de atacar com essa arma, você adiciona um dado a seus testes.

Veterano

Você pode usar Confusão no lugar de Cachola para ações de saber relacionadas com as armas, as armaduras, a guerra e as coisas de combate em geral.

MÚSCULOS

Acrobático

A personagem é boa girando e dando piruetas para saltar ou controlar quedas. Recebe +1 nas ações de escalar, saltar e cair.

Agarrão poderoso

A personagem tem mãos (ou tentáculos, ou pinças) muito fortes. Recebe +1 nas ações de prender e +1 nas reações contra a ação de soltar-se desde que mantenha o agarrão com seu corpo e não use uma corda ou algo parecido.

Lutador

A personagem é um lutador especialista que sabe como imobilizar seus inimigos. Você pode usar Confusão no lugar de Músculos nas ações e reações de prender e de soltar-se.

Medir forças

Você tem um bom olho para saber que tipo de lutador são os combatentes. Quando você tiver visto uma personagem lutar, pode usar Confusão no lugar de Contatos em ações de fichar.

Ninja

Você é um mestre nas técnicas ninjas de ocultação. Sempre que você fizer ações de espreitar ou esconder no meio de um combate, pode usar Confusão no lugar de Falastrice.

Preciso

Ao combater, você sabe como encontrar as áreas desprotegidas do seu inimigo e se aproveitar para causar mais dano. Seus ataques ignoram qualquer redução de dano devido a uma armadura, mas não as que são produzidas pelo efeito de proezas. Gastando um ponto de Herói, seu ataque também pode ignorar a redução de dano das proezas «Duro» e «Resistente».

Alterações

A personagem pode transformar partes de seu corpo (normalmente as extremidades) em armas ou outros objetos simples: chaves, alavancas, molas, etc. A personagem pode usar Músculos no lugar de Jeitinho em ações de equipar-se quando precisar de objetos simples. Esses «objetos» continuam unidos à personagem e com um movimento se transformam novamente nas partes do seu corpo.

Armas naturais

A personagem tem garras, dentes afiados, tentáculos constritores ou outra parte do corpo especialmente dotada para fazer dodói. Quando a personagem faz um ataque bem-sucedido sem armas, adiciona um nível de saúde extra ao dano causado.

Asas

Você tem asas que permitem que você alce voo. Você ignora qualquer obstáculo que normalmente iria requerer uma ação de cair, saltar ou escalar.

Barbatanas

Você tem nadadeiras nos pés ou nas mãos que permitem que você se mova na água com uma facilidade assombrosa. Você não precisa da ação de nadar para se mover pela água, mas, para você, mover-se nesse meio é tão natural quanto andar.

Bruto

A personagem pode lutar sem armas usando sua força bruta. Use o atributo Músculos no lugar de Confusão nas ações de atacar e nas reações ante essa mesma ação sempre que estiver desarmado.

Duro

A personagem aguenta o dano melhor que os demais. Ignora a perda de um nível de saúde de cada ataque: os ataques que provoquem a perda de um nível de saúde são ignorados, os que causam a perda de dois níveis de saúde só causam a perda de um, os que causam a perda de três só provocam a perda de dois níveis de saúde, etc.

Elástico

Você é capaz de esticar seus braços, suas pernas e o resto de seu corpo à vontade, até uma área de distância. Você pode fazer ações e movimentos que normalmente só poderiam ser realizados em sua área (como atacar com uma espada ou pegar um bolo) a uma área de distância. Além disso, você pode se mover entre as áreas em que há um obstáculo que normalmente requerem saltar ou escalar usando um movimento no lugar de uma ação.

Encaixar

A personagem sabe como encaixar um bom golpe. Usa Músculos no lugar de Confusão como reação a qualquer ação de atacar de um ataque que não seja mágico. Quando você o fizer, ignora qualquer efeito de um estado da personagem sobre as reações a ações de ataque. Por exemplo, a personagem não sofreria nenhuma penalidade em sua reação diante de um ataque por estar em estado imobilizado e continuaria podendo ter uma reação diante de uma ação de atacar apesar de estar em estado paralisado.

Escorregadio

A personagem sabe como se mover para evitar ser presa. Você ganha +1 nas ações de soltar-se e também nas reações diante de uma ação de prender.

Fugidio

Você é um alvo difícil em combate, sabe como se movimentar para que seus inimigos não consigam alcançar você. Você recebe +1 na reação diante das ações de ataque e 1 sucesso automático nas suas ações de esquivar.

Fundir

O corpo da personagem é capaz de gerar armas e outros objetos a partir de seu sangue, seus ossos, sua pele ou o que for. O objeto criado se desprende de seu corpo e a personagem perde um nível de saúde que só se recuperará quando fundir novamente o objeto com ele, sendo que a personagem tem que estar em contato com o objeto e usar um movimento. A personagem pode usar Músculos no lugar de Jeitinho em ações de equipar-se sempre que não estiver tratando de conseguir um objeto muito complexo. Certamente pode fazer uma chave ou uma espada, mas não pode fazer uma lanterna ou um livro de receitas.

Guelras

A personagem tem guelras e pode respirar sob a água como se fosse ar. Não tem que segurar a respiração (página 95) quando está debaixo d'água.

Incansável

Não tem quem canse a sua personagem. Ignora o estado cansado sempre que recebê-lo. Além disso, não precisa fazer nenhuma ação de segurar para resistir à fadiga ou ao sono.

Imune

Você é totalmente imune a um tipo de dano muito específico, como por exemplo das espadas, dos relâmpagos, ao fogo mágico ou ao veneno de cobra. Ignora todos os níveis de saúde perdidos por esse tipo de dano.

Massivo

A personagem tem o corpo pesado, gordo ou denso. Em todo caso, é difícil de mover. Você pode usar Músculos no lugar de Confusão nas ações de empurrar e, além disso, você recebe +1 em suas reações contra essa mesma ação.

Mudança de tamanho

Você pode mudar de tamanho usando um movimento para cada categoria que quiser mudar. Assim, passar de pequeno a médio custa um movimento, mas passar de pequeno a grande precisa de dois movimentos. Se quiser mudar mais de duas categorias de tamanho, você vai precisar de mais de um turno, embora se você gastar um ponto de Herói, pode trocar todas as categorias de tamanho que quiser com um único movimento. Ao mudar de tamanho, você recebe todas as modificações do seu novo tamanho (página 125). Se você se tornar menor e perder níveis de saúde, o dano que você tiver se distribui entre seus novos níveis, então pode ficar fora de combate.

Músculos temíveis

A personagem está tão musculosa que dá medinho. Você pode usar Músculos no lugar de Teimosia nas ações de assustar.

Pânico explosivo

Quando a personagem recebe o estado assustado, sua ação seguinte é explodir, causando dano a todos os que se encontra em sua área, a não ser que gastem um ponto de Herói. Isso funciona como uma ação de atacar com Músculos no lugar de Confusão que afeta todas as personagens na área. Depois de explodir, a personagem perde todos os seus níveis de saúde até a cena seguinte.

Poses

Você sabe como tirar partido de seu corpo para impressionar a galera. A personagem pode usar Músculos no lugar de Maneirice nas ações de flertar.

Pulador

A personagem tem as pernas fortes, o traseiro de borracha ou alguma outra característica que a torna uma grande saltadora. Obtém um sucesso automático em qualquer ação de saltar.

Regeneração

A personagem se cura de todo dano extremamente rápido, exceto do dano de um tipo concreto que deve ser especificado (por exemplo as armas cortantes, a magia, o fogo). A cada turno, a personagem recupera um nível de saúde, exceto se for do tipo especificado. Na ficha de personagem, você pode riscar com uma cor diferente ou marcar de alguma forma especial o dano de tipo especial para diferenciá-lo do restante.

Resistente

Você é especialmente resistente a um tipo específico de dano: as coisas que cortam, as que espetam, as porretadas, a magia, o fogo, os venenos, o frio... Você reduz em dois níveis de saúde toda perda proveniente desse tipo de dano, então você ignora qualquer ataque do tipo indicado que faça com que você perca um nível ou dois de saúde, e reduz em dois a quantidade de níveis perdidos em qualquer outro caso.

Toque mágico

A personagem tem um toque especial: poderia ser de fogo, de gelo, paralisante, etc. Se a personagem tocar outra, mediante uma ação de ataque ou de submeter, além de todos os efeitos normais da ação, pode usar um para colocar o alvo em um estado relacionado com o seu toque: queimando, congelado, paralisado...

Vigoroso

Você é um osso duro de roer: tem um nível adicional de saúde. No lugar das quatro caixas de costume, sua personagem tem cinco caixas.

CACHOLA

Aplicado

Você pode pensar em aplicações geniais da ciência o tempo todo. Você pode usar Cachola no lugar de Jeitinho em todas as ações de inventar.

Ataque mental

Você tem a capacidade mágica de causar dano aos demais com o poder da mente. Você pode atacar com ele a um máximo de duas áreas de distância usando seu atributo Cachola no lugar de Confusão.

Dedutivo

Você aplica a sua capacidade de raciocinar na forma que percebe ao seu redor. Você pode usar Cachola no lugar de Esperteza nas ações de buscar e de perceber, e também nas reações ante as ações de espreitar e esconder.

Efeito dominó

Você vê facilmente como as coisas se conectam e isso permite que você produza grandes efeitos a partir de pequenas causas: tirando um parafuso cai uma cadeira que empurra uma mesa move um armário que... Você pode fazer ações de bloquear com Cachola no lugar de Músculos.

Erudito

Você é um especialista em uma área concreta do conhecimento. Pode ser geografia, heráldica, botânica ou o que vier a sua mente. Nesse campo, você sabe um monte e recebe um sucesso automático em qualquer ação de saber que tenha a ver com ele.

Hipnose

A personagem tem a capacidade de hipnotizar os outros para que sigam suas ordens. A hipnose requer um foco que o alvo deve olhar fixamente (podem ser os olhos do hipnotizador, um medalhão, um prisma luminoso, etc). Hipnotizar é uma ação de convencer, mas que se realiza com Cachola no lugar de Maneirice e que, além de seu efeito normal, deixa o alvo em estado concentrado (página 119) na ação em que foi dirigido durante um turno. Os sucessos magníficos podem ser usados para estender a duração do estado concentrado: três turnos, uma cena, o resto da história.

Jargão científico

Com seu papo furado científico, você pode fazer com que as maiores mentiras colem. Você pode usar Cachola no lugar de Falastrice em todas as ações de enganar. Quando o fizer, você pode usar sucessos magníficos para colocar o alvo no estado confuso no lugar do estado crédulo.

Leitura mental

Sua personagem pode ler a mente dos outros. É como uma ação de fichar, mas a personagem usa Cachola e o alvo reage com Teimosia. Além disso, a dificuldade é sempre 2. Se o leitor de mentes tiver sucesso, pode fazer uma pergunta ao alvo, que terá que responder com sinceridade. Cada permite uma pergunta adicional.

Mão mental

Você pode usar o poder da sua mente para mover objetos a distância. Você pode usar essa proeza para realizar movimentos do tipo pegar ou largar um objeto, mas com um alcance de até uma área de distância. Além disso, você pode fazer as ações de empurrar, levantar e prender sobre objetos até uma área de distância usando Cachola no lugar de Músculos e a ação de lançar usando Cachola no lugar de Confusão.

Médico

Você sabe tudo sobre a anatomia e enfermidades das pessoas doces, das pessoas casas e dos demais habitantes da Terra de Ooo. Você recebe +2 nas ações de curar.

Mente científica

Você entende perfeitamente que a magia é só um outro tipo de ciência, então você pode usar Cachola no lugar de Teimosia para reagir diante de um encantamento mágico. Além disso, você pode usar Cachola em ações de curar destinadas a eliminar estados produzidos pela magia.

Meticuloso

A personagem é tremendamente organizada e cuidadosa quando faz uma busca. Pode usar Cachola no lugar de Esperteza em todas as ações de buscar.

Razoável

Você é muito bom argumentando e justificando suas explicações. Você pode usar Cachola no lugar de Maneirice nas ações de convencer.

Telepatia

A personagem é capaz de se comunicar psiquicamente sem precisar falar, apenas transmitindo seus pensamentos. Pode fazer ações sociais sem a necessidade de falar, inclusive se estiver em estado paralisado (o que normalmente impede de fazer ações sociais) com um alcance de duas áreas.

CONTATOS

Autoridade

Você é uma eminência em um campo concreto que deve especificar. Poderia ser a ciência, a magia, as festas, as masmorras ou o que vier a sua mente. Quando o contexto for adequado para o campo que especificou, você pode usar Contatos no lugar de Maneirice em ações de animar e, além disso, recebe +1 no teste.

Bom partido

Você é o noivo ou a noiva que qualquer um desejaria ter. Você pode usar Contatos no lugar de Maneirice em ações de flertar, mas se a personagem sobre quem usa a ação tiver um estado enamorado (de outra personagem), você recebe –2.

Crível

As pessoas o consideram digno de confiança, então muitas vezes acreditam no que você diz. Você pode usar Contatos no lugar de Falastrice em ações de enganar.

Discreto

A personagem é a típica figura que você está acostumado a ver sem dar-lhe importância, como se fosse parte do ambiente, como um mordomo inglês. A personagem pode usar Contatos no lugar de Falastrice em ações de esconder.

Família grande

A personagem tem um montão de parentes em todas as partes: irmãos, primos e primos de segundo grau estão espalhados por toda a Terra de Ooo. Se a personagem fizer uma ação de contatar para buscar uma personagem genérica de uma profissão específica (um soldado, um mago, um cientista), pode falar que tem um familiar que se dedica a isso e receber +2 na ação de contatar.

Festeiro

A personagem é a alma da festa: sempre recebe a atenção dos demais nos eventos sociais e sabe como ser divertido, misterioso ou o que for. Você recebe um sucesso automático nas ações sociais quando acontecem em uma festa.

Infame

Só o seu nome já causa medo aos que o escutam. Você pode usar Contatos no lugar de Teimosia nas ações de assustar.

Influente

A personagem «conhece alguém que conhece alguém» e isso lhe permite ter acesso a lugares exclusivos ou lugares de acesso restrito. Você recebe um sucesso automático em qualquer ação de convencer destinada a entrar de penetra em um lugar em que se supõe que você não deveria estar.

Jeito com pessoas

Você conhece bem os defeitos e fraquezas de cada um. Em qualquer ação de fichar, você tem sucesso com 3 ou mais no lugar de com o 4 ou mais habitual.

Legal

Sua personagem tem um estilo bacana, é um dos que criam tendência por sua forma de se vestir, de andar, seus hobbies ou o que for. Você obtém um sucesso automático em qualquer ação de impressionar.

Popular

Você é famosinho em sua vizinhança e evidentemente uma referência. Você deve especificar o grupo de personagens entre quem você é popular: poderiam ser as pessoas doces, os aventureiros, os músicos ou o que vier a sua mente. Quando você usa ações de convencer, pode afetar todos os presentes desse grupo com um único teste.

Reputação

As pessoas conhecem você e valorizam seu julgamento. Você pode usar Contatos no lugar de Maneirice nas ações de convencer.

Respeitável

Você é uma personalidade na Terra de Ooo, ostenta um cargo de poder e as pessoas o respeitam. Você recebe +2 nas reações diante de ações de convencer e enganar.

Viajante

Sua personagem é um perfeito viajante que esteve em mil lugares e conhece sua história e costumes. Você pode usar Contatos no lugar de Cachola em ações de saber quando se referem a temas de história, geografia, lendas, etc.

ESPERTEZA

Astuto

A personagem aprende mais rápido do que o normal. Ao final de cada sessão de jogo, além da experiência que lhe é correspondente (página 90), a personagem recebe um ponto extra.

Atento

A personagem está especialmente atenta a tudo o que acontece ao seu redor. Recebe +1 em todas as ações de perceber e em todas as reações de espreitar. Além disso, se a personagem receber um estado surpreso, pode ignorá-lo imediatamente gastando um ponto de Herói sem importar a sua duração.

Autodidata

A personagem é boa aprendendo por conta própria. Você pode usar Esperteza no lugar de Cachola em ações de ciência, estudar e saber.

Chef

A personagem é um excelente cozinheiro, capaz de fazer os pratos mais seletos e deliciosos. Você recebe um sucesso automático em todas as ações de cozinhar.

Copiador

A imitação não tem segredos para a personagem. Nas ações de imitar, seus sucessos magníficos adicionam um dado extra ao teste sem ter que converter-se em sucessos normais.

Detectar o mal

Você pode usar uma ação de fichar com Esperteza no lugar de Contatos para avaliar se as personagens em sua área são confiáveis. Isso afetará todas as personagens que você quiser dentro da dita distância. Os alvos podem reagir com Teimosia. Essa proeza não detectará se alguém é um ladrão, um bandido ou um mentirosinho, só detectará o mal primordial como o dos vampiros, dos monstros ou dos demônios.

Engenhoso

A personagem tem ideias estupendas para construir trecos. Você pode usar Esperteza no lugar de Jeitinho em ações de inventar.

Incrédulo

A personagem é muito desconfiada e é difícil fazê-la se enganar. Nas reações diante de ações de distrair e enganar, tem sucesso com 3 ou mais.

Inquietante

A personagem tem uma aura perturbadora e que deixa as demais nervosas e faz com que ajam estranhamente. A personagem pode usar Esperteza no lugar de Teimosia em ações de assustar. Se tiver sucesso, pode escolher que o alvo ganhe um estado esquisitão no lugar de estado assustado.

Intuitivo

A personagem tem uma forte intuição, o que a ajuda a detectar coisas escondidas. Nas ações de buscar e nas reações de esconder, tem sucesso com 3 ou mais no lugar de com o 4 ou mais habitual.

Jóquei

A personagem é um ginete magnífico, e é ótimo montando a cavalo, em unicórnio voador ou o que for colocado em sua frente. Obtém um sucesso automático em qualquer ação de montar.

Olfato aguçado

Você tem um olfato muito apurado, o que o ajuda a seguir rastros e permite cheirar coisas a distância. Você pode cheirar coisas a um máximo de duas áreas de distância e recebe +1 nas ações de buscar, rastrear ou perceber quando forem sobre odores. Você também tem +1 nas reações diante de ações de espreitar e esconder se puder usar o olfato (tem o vento a favor e coisas assim).

Olho crítico

Você tem um bom olho para se dar conta de como as pessoas são. Você pode usar Esperteza no lugar de Contatos nas ações de fichar se tiver diante de si a personagem alvo.

Pontaria

Em ações de atacar com armas que tenham um alcance maior que corpo a corpo, a personagem pode usar Esperteza no lugar de Confusão. Além disso, os obstáculos entre as áreas não aumentam a dificuldade de seus ataques.

Raios oculares

Você é capaz de lançar raios pelos olhos. Isso permite que você faça ações de atacar com Esperteza no lugar de Confusão (só quando usa sua visão de raios) e atacar a uma área de distância. Gastando um ponto de Herói, você pode usar seus raios oculares para se defender também: nesse caso, use Esperteza como reação diante de uma ação de atacar.

Rápido

Uma personagem rápida é sempre a primeira a agir (se várias personagens tiverem essa proeza, todos agem antes do resto e usam as regras normais de iniciativa entre elas para ver em que ordem agem). Além disso, gastando um ponto de Herói, a personagem pode fazer uma ação ou movimento extra em seu turno.

Ver fraqueza

Você sabe encontrar os pontos fracos dos objetos para escangalhá-los sem a necessidade de recorrer à força bruta. Você pode usar Esperteza no lugar de Músculos em ações de soltar-se (contra amarras, não contra outra personagem), bloquear e quebrar.

FALASTRICE

Autoengano

Você é capaz de acreditar em suas próprias mentiras. Você pode usar Falastrice no lugar de Teimosia para ações de concentrar-se.

Dissimulado

Sua personagem é muito boa passando despercebida e agindo sem ser vista. Você recebe +1 nas ações de esconder.

Egocêntrico

Você é muito dado a pensar em você mesmo e em seu próprio benefício e a se esquecer dos demais. Você ganha a opção de fazer ações de animar ou cantar sobre si mesmo usando Falastrice no lugar de Maneirice.

Escapista

Sua personagem é um mestre nos truques do escapismo e sabe mil e uma formas de se livrar de amarras, algemas, grilhões e coisas assim. Quando fizer uma ação de soltar-se para se livrar de cordas, correntes e similares (mas não para escapar da captura de outra personagem), você pode usar Falastrice no lugar de Músculos e, além disso, recebe +1.

Fanfarrão

Você é bom fingindo que é o que, na verdade, não é. Você pode usar Falastrice no lugar de Contatos em ações de impressionar.

Farsante

Sua personagem é um perfeito mentiroso, o que faz com que para ela, seja facílimo mentir. Nas ações de enganar, você tem sucesso com 3 ou mais no lugar de com o 4 ou mais habitual.

Fintar

Você é especialista em enganar a seus oponentes ameaçando com seus movimentos. Você pode usar Falastrice no lugar de Músculos nas ações de esquivar e no lugar de Confusão nas reações diante de ações de ataques e lançar.

Flutuar

A personagem desliza suavemente sobre o solo sem precisar andar, ainda que não possa voar nem subir muito alto. Você pode usar Falastrice no lugar de Músculos nas ações de cair, correr ou esquivar.

Furtivo

Sua personagem é especialista em mover-se despercebido e aproveitar distrações dos demais para atacá-los traiçoeiramente. Sempre que uma personagem estiver em estado distraído ou concentrado, ou sempre que sua personagem estiver em estado escondido, você pode usar Falastrice no lugar de Confusão para atacar e, além disso, você recebe +1.

Gabar-se

A sua personagem gosta de exagerar suas virtudes e sabe como usar isso para seduzir a outros. Você pode usar Falastrice no lugar de Maneirice em ações de flertar.

Incorpóreo

A personagem é incorpórea ou pode se tornar incorpórea à vontade com um movimento. Em seu estado incorpóreo, a personagem não pode ser alvo de ações físicas, mas pode fazê-las normalmente.

Inflar-se

A personagem pode se inflar como um baiacu, ou fingir de algum jeito que é mais perigosa do que realmente é. Devido a isso, você pode fazer ações de assustar com Falastrice no lugar de Teimosia.

Ligeiro

A personagem tem dedos ágeis e é muito descarada, uma combinação muito útil para se apossar do que não é dela. Nas ações de roubar, você tem sucesso com 3 ou mais no lugar de com o 4 ou mais normal.

Massageador de Ego

Sua personagem gosta de dizer às demais o que elas querem ouvir. Você pode usar Falastrice no lugar de Maneirice em ações de animar.

Rei do drama

A personagem é especialista em se deleitar em seus problemas e no quão mal as coisas lhe saem. Cada vez que fizer um teste em cujo resultado final não obtenha nenhum sucesso, ganha um ponto de Herói.

Sigiloso

Você é muito silencioso, portanto recebe +1 nas ações de espreitar.

Substituidor

A personagem tem a capacidade de se disfarçar e se fazer passar por outros. Precisa dedicar uma cena preparando seu disfarce e o colocando e só pode tentar substituir a personagens que conheça e que sejam de seu mesmo tamanho. Cada vez que alguém que conheça o substituído se encontre pela primeira vez com a personagem, ela terá que fazer uma ação de enganar para não ser descoberta. Se a personagem fizer algo esquisito ou impróprio para a personagem que substitui, precisará fazer outra ação de enganar para manter a farsa. Você pode converter essa proeza em poderosa ou mágica se, para se disfarçar, a personagem só precisa dedicar um movimento em seu turno no lugar de uma cena completa.

Tagarela

Você é muito falador e persuade os demais com o seu papo furado incessante. Você pode usar Falastrice no lugar de Maneirice nas ações de convencer. Além disso, quando o fizer, no lugar do estado crédulo você pode colocar o alvo em um estado confuso.

Teleporte

A personagem é capaz de se transportar de um lugar para outro a qualquer distância usando só um movimento. O teleporte funciona entre dois pontos quaisquer sempre que se cumpra uma determinada condição que o jogador deve especificar com a aprovação do mestre ao escolher essa proeza. Por exemplo, poderia ser necessário que a personagem tenha estado previamente no lugar a que quer ir ou que alguém que está nesse lugar a tenha chamado. Para poder se teleportar, a personagem deve gastar um ponto de Herói.

Trapaceiro

Sua personagem é especialmente hábil distorcendo as regras dos jogos a seu favor e tirando proveito de distrações de seus oponentes. Você pode usar Falastrice no lugar de Esperteza nas ações de jogar e, além disso, você recebe +2 no teste. Claro, se você falhar na ação, não só não ganha o jogo, mas descobrem que você está trapaceando.

Trambiqueiro

Sua personagem é muito boa fazendo com que os demais prestem atenção em detalhes irrelevantes. Nas ações de distrair, você tem sucesso com 3 ou mais no lugar de com o 4 ou mais habitual.

MANEIRICE

Amigável

Sabe essas pessoas que se dão bem com todos e têm um montão de amigos? Sua personagem é uma delas. Quando faz uma ação de contatar para buscar uma personagem de um certo perfil (ou alguém específico), você pode usar Maneirice no lugar de Contatos para localizar um amigo seu que descasque o seu abacaxi.

Apaixonado

Sua personagem põe muita energia e paixão quando se esforça, e sabe como dar o melhor de si mesma. Quando você gasta um ponto de Herói para adicionar dados a uma ação, adiciona três dados no lugar dos dois habituais.

Canção mágica

Sua voz ou sua capacidade de tocar um instrumento são mágicas. Isso faz com que a música que você produz seja especial. Em ações de cantar, seus sucessos magníficos adicionam um dado extra ao teste sem ter que converter-se em sucessos normais e, além disso, você pode usar a dita ação para colocar o estado que quiser. Assim, você poderia fazer uma canção que deixa a audiência em estado apaixonado ou cegado.

Don Juan

A personagem é muito atraente e simpática a primeira vista e acha fácil fazer conquistas rápidas. A primeira vez que você tentar uma ação de flertar contra uma personagem, recebe +3 na ação. No entanto, tendo ou não sucesso, se você tentar flertar novamente com essa personagem no futuro, recebe –1.

Empatia animal

A personagem tem uma boa sintonia com os animais, como se pudesse entender suas motivações e sentimentos. Pode fazer ações sociais sobre animais irracionais como se fossem personagens inteligentes. Além disso, você pode usar Maneirice no lugar de Esperteza em ações de cavalgar.

Encantador

A personagem tem um magnetismo irresistível. Como não acreditar nela? Você pode usar Maneirice no lugar de Falastrice em todas as ações de enganar.

Enganador

A personagem sabe como usar a sua simpatia para distrair os incautos e levar o que não é seu. Você pode usar Maneirice no lugar de Falastrice em ações de roubar.

Entusiasta

A personagem tem um entusiasmo realmente contagiante que faz com que seja uma animadora natural. Adicione +2 a todas as ações de animar que a personagem fizer.

Esponjoso

A personagem é molinha, flexível, com um aspecto fofo. Isso faz com que seja resistente a danos de porretadas, quedas, golpes, esmagamento e similares. Todo dano físico desse tipo se reduz à metade, arredondando para baixo. Isso não inclui o dano de coisas cortantes (como espadas), que espetam (como flechas), fogo, gelo, etc, mas protege do dano que seja fundamentalmente contundente: queda de rochas, maças, bordões, socos, pontapés...

Lábia

Você é de uma linguagem vivaz, pode comer os miolos das pessoas com as suas histórias. Você ganha +1 nas ações de convencer.

Líder

A personagem tem talento de liderança. Cada vez que você fizer uma ação de animar a outra personagem para uma certa ação, recebe o estado inspirado para essa mesma ação para você mesmo.

Metamorfo

A personagem tem a capacidade de se transformar em um tipo de coisa ou de animais que deve especificar. Por exemplo, poderia ser capaz de se transformar em utensílios de cozinha, em animais de granja, em embalagens ou aves de rapina. Para se transformar, a personagem deve usar um movimento e pagar um ponto de Herói, desse modo ganha o tamanho e os atributos próprios daquilo em que se está transformando, a critério do mestre. Recuperar sua forma normal requer outro movimento, mas não tem custo algum.

Muito legal

A personagem é tão legal que custa às demais vê-la como um perigo e atacá-la. Você pode usar Maneirice no lugar de Confusão para as reações diante de ações de atacar e lançar.

Negociador

Você é um mestre do regateio, das permutas e das pechinchas, daqueles que sempre conseguem o melhor preço ou um trato vantajoso para si. Sempre que usar uma ação de convencer para chegar a um acordo de compra e venda ou negócios com outra personagem, obtém um sucesso automático.

Poeta

Você gosta de falar em verso, o que diverte e confunde igualmente aqueles que o escutam. Quando faz ações de convencer ou enganar, cada sucesso magnífico adiciona um dado a seu teste sem se converter em um sucesso normal se você estiver falando em verso. Atenção, o jogador tem que falar em verso por sua personagem para que isso funcione!

Reconfortar

A personagem é única dizendo palavras de ânimo, mimando e, de modo geral, fazendo com que os outros se sintam bem. Você pode usar Maneirice no lugar de Cachola em ações de curar destinadas a outros. Para curar a si mesmo, você vai ter que continuar usando Cachola.

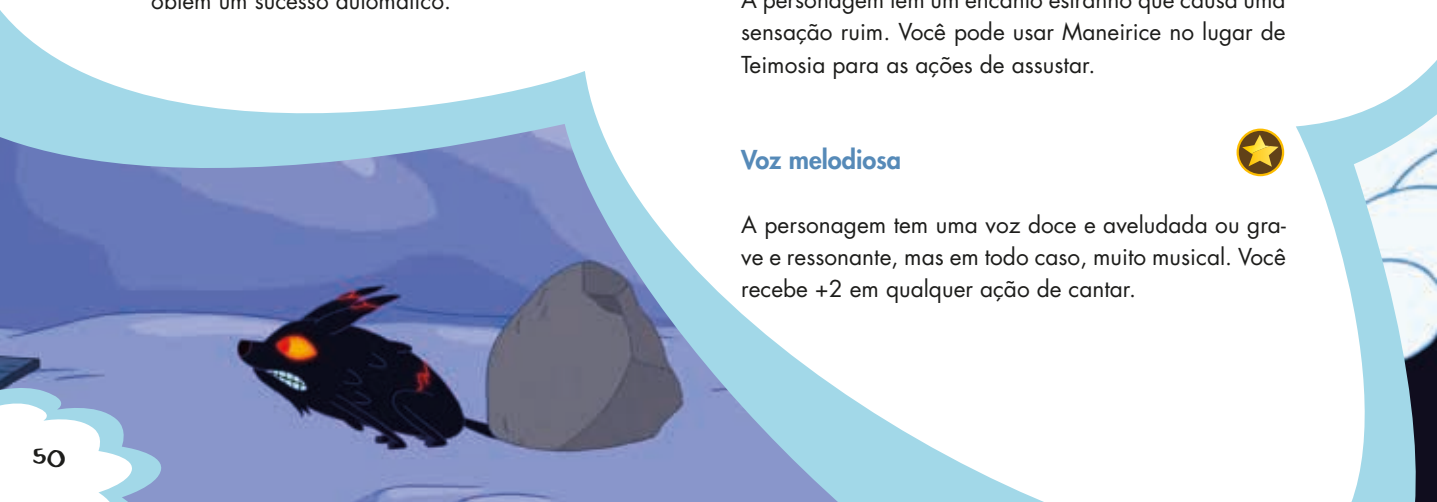
Sedutor

Você tem um encanto irresistível. Você recebe +1 em todas as ações de flertar.

Sorriso torto

A personagem tem um encanto estranho que causa uma sensação ruim. Você pode usar Maneirice no lugar de Teimosia para as ações de assustar.

Voz melodiosa

A personagem tem uma voz doce e aveludada ou grave e ressonante, mas em todo caso, muito musical. Você recebe +2 em qualquer ação de cantar.

TEIMOSIA

Azedo

A personagem tem um caráter complicado e é difícil de lidar com ela. Recebe um sucesso automático nas reações diante de ações de convencer ou flertar.

Aterrorizar

Seja mudando seu aspecto ou de algum outro modo mágico, você é capaz de aterrorizar a outras personagens. Você tem sucesso com 3 ou mais em qualquer ação de assustar e, se tiver sucesso, pode deixar o alvo paralisado pelo medo no lugar de assustado.

Birrento

A personagem é cheia de caprichos e se enraivece quando não consegue o que quer. Quando você falha em uma ação, pode escolher receber o estado furioso. Se no teste da falha no tiver nenhum sucesso, então você recebe obrigatoriamente o estado furioso.

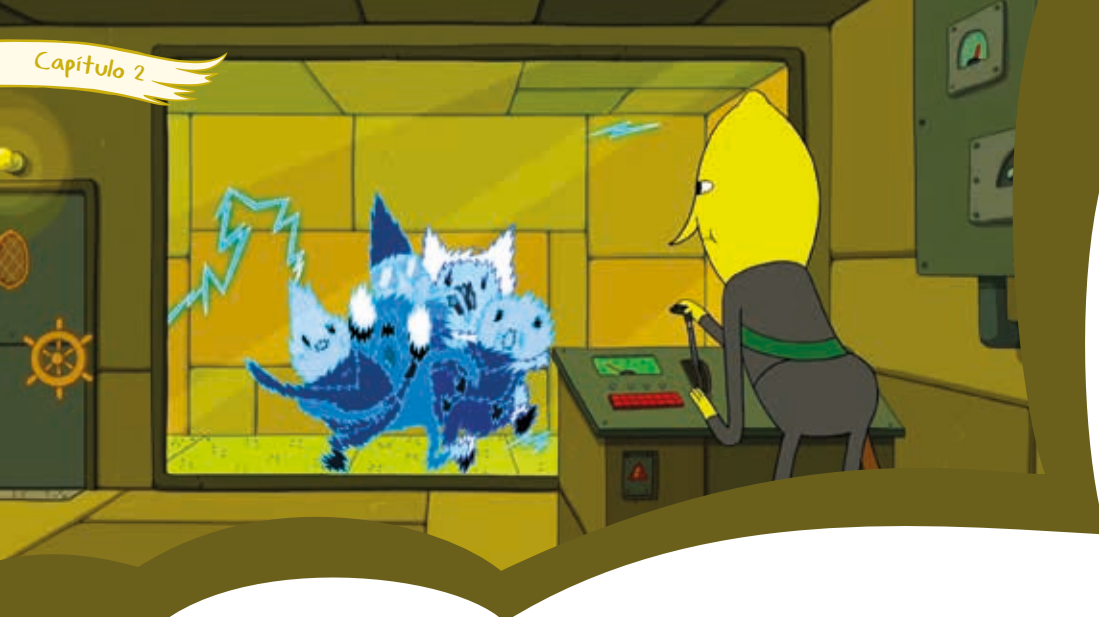
Cabeçudo

A personagem tem a cabeça dura e é muito difícil de se convencer. Adiciona +2 a todas as reações contra a ação de convencer e contra qualquer ação mágica para obriga-la a agir contra a vontade, como às correspondentes das proezas enfeitiçar, hipnose e raio enfeitiçante.

Chapéu mágico

A personagem tem um chapéu mágico (ou uma mochila, um saco, uns bolsos) de onde pode tirar à vontade os objetos de que precisa. Você pode usar Teimosia no lugar de Jeitinho em ações de equipar-se enquanto tiver o seu chapéu (ou o que for). Se for roubado ou perder o chapéu, você recebe um ponto de Herói e, eventualmente, ele vai voltar para você ou você vai conseguir outro parecido.

Controle mental

A personagem pode controlar a outros. É como uma ação de prender, mas tanto a ação quanto a reação são feitas com Teimosia. Quem controla decide o que fará quem é controlado em seu turno: isso é considerado um movimento para a personagem que controla e o controlado só pode evitar isso gastando um ponto de Herói, e nesse caso fica imóvel em seu turno. Enquanto está controlado, uma personagem só pode fazer ações de soltar-se, mas com Teimosia.

Curador

O toque, a saliva, o canto ou outra coisa da personagem tem a capacidade mágica de curar. Você pode usar Teimosia no lugar de Cachola para ações de curar e, além disso, você pode curar estados produzidos por magia.

Elemental

A personagem é um elemental, uma forma viva de um dos elementos: fogo, água (e gelo), terra ou ar (ou qualquer outro se parece bom para o mestre). Como tal, está vinculada à escola de magia correspondente (página 85) e pode convocar, controlar ou expulsar usando encantamentos da dita escola. É feita do material de seu elemento, de modo que seu contato produz o estado apropriado; por exemplo, queimando para o elemento de fogo. É muito resistente ao dano que provenha deste elemento: reduz em dois níveis de saúde o dano de qualquer ataque desse tipo, mas em troca, é muito vulnerável ao elemento contrário e sofre dano dobrado de ataques dessa fonte.

A critério do mestre, a personagem poderia ter outras capacidades relacionadas a seu elemento. Por exemplo, um elemental de fogo poderia ficar mais forte comendo carvão, um de água poderia fluir por espaços pequenos, um de terra poderia se endurecer para resistir ao dano e um de ar poderia voar.

Enfeitiçar

A personagem tem a capacidade e enfeitiçar às demais para que façam algo específico (dançar, saltar, atacar) tocando sua flauta, dizendo palavras mágicas, esfregando o umbigo ou como for. Ao escolher a proeza, você deve especificar como enfeitiça aos demais e o que fazem as personagens enfeitiçadas.

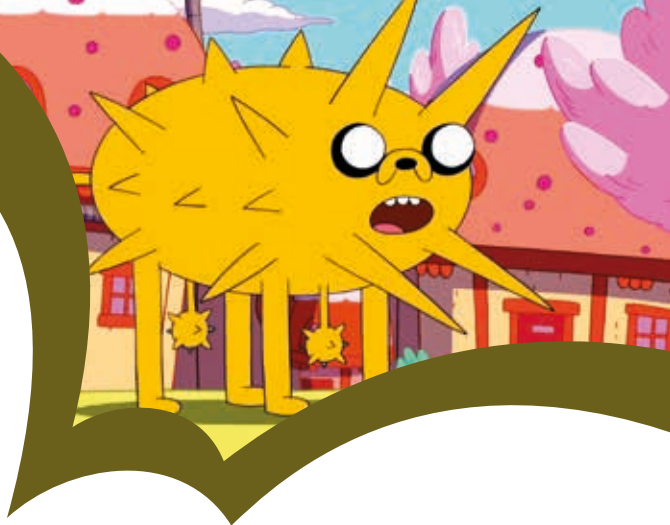
Enfeitiçar é como uma ação de convencer, mas com Teimosia no lugar de Maneirice. Afeta a todas as personagens que estejam na mesma área que a personagem que enfeitiça e que sejam suscetíveis à ação (vejam-na tocar o umbigo ou ouçam-na tocar a flauta). Tem dificuldade 0, de modo que depende sobretudo da reação das personagens afetadas.

Se a ação de enfeitiçar tem sucesso, as personagens afetadas ficam em estado enfeitiçado (página 122) para a ação apropriada durante um turno. Com sucessos magníficos, você pode estender a duração da ação: três turnos, uma cena ou a aventura toda.

Forma monstruosa

A personagem tem uma segunda forma de aspecto monstruoso. Pode ser que seja um licantropo ou um vampiro capaz de se converter em algo terrível. Mudar de forma é um movimento e em sua forma monstruosa a personagem recebe +1 em Músculos, +1 em Confusão, +1 a qualquer uso da ação de assustar e –1 em Maneirice e em Falastrice.

Forma monstruosa gigante

A personagem pode adotar uma forma monstruosa gigante, como um ser viscoso com tentáculos e bocas por toda parte ou um bagulho horrível cheio de olhos. Mudar para a sua forma monstruosa gigante requer usar um movimento. Na dita forma, a personagem recebe +2 em Músculos, +1 em Confusão, +2 a qualquer uso da ação assustar e –2 em Maneirice e em Falastrice, além das modificações próprias do tamanho gigante (página 126).

Imbatível

A força de vontade da personagem faz com que seja excepcionalmente resistente a dano. A personagem dispõe de um nível de saúde adicional.

Incômodo

A personagem sabe como ser uma chateação e exasperar às demais com suas manias e costumes incômodos. Você pode usar Teimosia no lugar de Falastrice em ações de distrair e, se preferir, pode colocar um estado confuso no lugar de concentrado nas ditas ações.

Insistente

A personagem não se rende facilmente ante ao fracasso quando tem um objetivo. Quando falha em uma ação, pode escolher receber o estado concentrado para a dita ação até que consiga ter sucesso nela.

Intimidador

Você pode usar Teimosia no lugar de Maneirice nas ações de convencer, mas se o fizer e tiver sucessos magníficos, a personagem afetada fica assustada no lugar de convencida.

Invisibilidade

A personagem pode ficar invisível à vontade. Invertendo um movimento e gastando um ponto de Herói, a personagem ganha imediatamente o estado escondido. Se aplicam as regras normais do dito estado, de modo que, se perdê-lo pelo motivo que for, a personagem volta a ser visível. As ações de buscar para encontrar a personagem invisível (e, portanto, desfazer sua invisibilidade) têm dificuldade 3.

Irascível

A personagem se zanga com facilidade. Sempre que for receber um estado assustado, confuso, para baixo ou decepcionado, pode trocá-lo, se quiser, por um estado furioso.

Lançar raios

Você é capaz de lançar raios de energia mágica, de fogo, de gelo, de eletricidade ou do que vier a sua mente. Você pode lançar raios com as mãos, com o chifre ou com o que quiser. Isso permite que você faça ações de lançar com Teimosia no lugar de Confusão com um alcance de uma área. Além disso, você pode produzir estados relacionados com a natureza dos seus raios, por exemplo, pode colocar o estado queimando se você lança fogo ou cegado se você lança luz.

Mago

A personagem é membro de uma das oito escolas de magia: fogo, gelo, rocha, ar, vida, morte, dimensional ou mental. Como o mago que é, você poderá fazer encantamentos da sua escola e terá acesso a lugares secretos como a Cidade dos Magos. Consulte a página 54 para saber mais sobre encantamentos e magia.

Maldição

A personagem transmite algum tipo de maldição, normalmente ligada a relacionar-se com ele. Por exemplo, sua mordidinha poderia transformar em um habitante da Terra do Caroço (página 186) ou seu abraço em um lobo do abraço (página 166). A maldição normalmente será uma mudança indesejada e definitiva, ainda que sempre haverá um período de tempo em que se pode evitar que a mudança se complete ou que se torne irreversível. O jogador deve determinar com o mestre no que consiste a maldição, como se transmite e como pode ser revertida ou detida. Em qualquer caso, a maldição deveria ser algo que o resto das personagens quer evitar a todo custo, nunca um acontecimento desejável.

Mandão

A personagem gosta de dar ordens e que os demais façam o que ela diz. Você pode fazer ações de animar com Teimosia no lugar de Maneirice.

Olhos de mago

Você tem olhos de mago, o que lhe permite ver movimentos mágicos e todo o tipo de loucuras místicas, como o Mundo Espiritual (página 191). Quando houver magia envolvida, você pode usar Teimosia no lugar de Esperteza para ações de buscar e perceber ou para reações de esconder ou espreitar. Mas, cuidado, às vezes é difícil distinguir se o que você vê existe na realidade ou só no plano mágico.

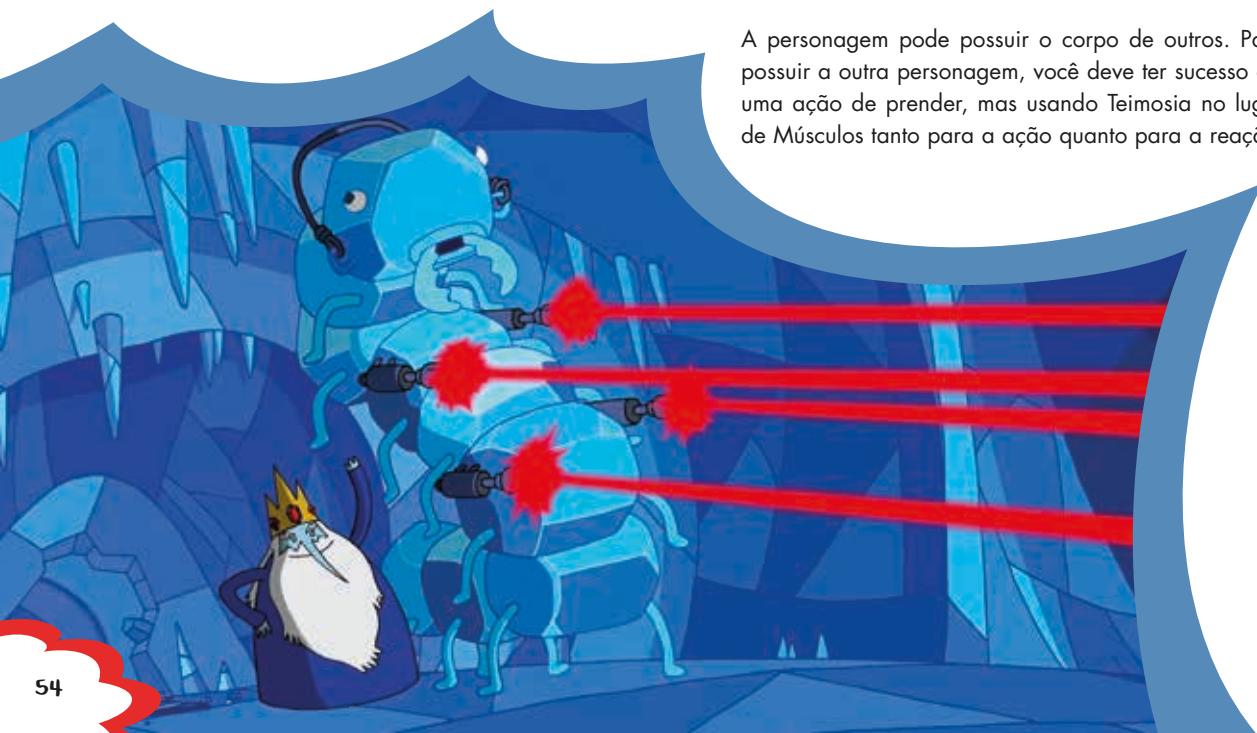
Persistente

A personagem é inacessível ao desalento e não lhe importa olhar umas mil vezes no mesmo lugar quando faz uma busca. Você pode usar Teimosia no lugar de Esperteza nas ações de buscar.

Portal

A personagem é capaz de abrir um portal para outra dimensão, por exemplo, para a Terra do Caroço ou para a Terra dos Mortos. Abrir o portal requer o gasto de um movimento e o gasto de um ponto de Herói e, ainda que por ele possam atravessar todas as personagens que quiserem, o portal só permanece aberto por três turnos depois que um personagem atravessá-lo, ou uma cena, caso ninguém o atravesse.

Possessão

A personagem pode possuir o corpo de outros. Para possuir a outra personagem, você deve ter sucesso em uma ação de prender, mas usando Teimosia no lugar de Músculos tanto para a ação quanto para a reação.

Se você tiver sucesso, o corpo da sua personagem desaparece no interior do corpo do alvo como se estivesse fundido com ele. A partir desse momento, você age usando o alvo como se fosse sua personagem, usando todos os atributos e proezas dele. Além disso, você pode usar suas próprias proezas de Cachola, Esperteza, Maneirice e Teimosia, assim como as pontuações dos ditos atributos, no lugar dos do alvo, se preferir. O alvo, por sua parte, só pode tentar uma ação de soltar-se por cena, usando Teimosia no lugar de Músculos, embora se gastar um ponto de Herói pode fazer uma tentativa adicional. O dano que venha a sofrer o corpo que você possui não afeta realmente a sua personagem, embora caso perca o último nível de saúde, você é imediatamente expulso dele.

Raio enfeitiçante

Você pode lançar um raio enfeitiçante que obriga o afetado a fazer uma ação a sua escolha (cantar, esconder-se, engolir...). A ação que produz seu raio enfeitiçante deve ser especificada quando escolher essa proeza. Seu raio funciona como uma ação de lançar com duas áreas de alcance, mas tanto a ação quanto a reação são feitas com Teimosia no lugar de Confusão. Se você acerta, no lugar de causar dano, o alvo recebe um estado enfeitiçado (página 122) com a ação correspondente durante um turno. Se você tiver sucessos magníficos em seu teste, você pode estender a duração da ação: três turnos, uma cena ou a aventura toda.

Rebelde

A personagem é indomável e tem que ser sempre contrária às demais. Quando outra personagem fizer uma ação sobre você que possa influenciar na sua forma de agir (por exemplo, convencer ou inspirar), você tem que repetir todos os sucessos que tiver no teste dela e ficar com o segundo resultado.

Sugar energia

A personagem é capaz de absorver a energia vital dos demais. Para ativar essa proeza, você deve gastar um ponto de Herói, mas isso permitirá que a utilize quantas vezes quiser durante toda uma cena. É tratada como uma ação de prender, mas tanto a ação quanto a reação são feitas com Teimosia. Cada personagem «preso» desse modo ganha o estado inconsciente no lugar do imobilizado enquanto sua energia fica dentro da personagem que a tenha absorvido. Para cada personagem absorvida desse modo, o sugador ganha um nível de saúde adicional que se soma a seus níveis normais de saúde.

Transformação

A personagem tem a capacidade de transformar as demais em um objeto (ou tipo de objeto), animal ou planta ao tocá-los. Por exemplo, poderia transformá-las em frutas, em partes do corpo, em gatos ou em instrumentos musicais. Para conseguir, tem que gastar um ponto de Herói e superar uma ação de prender, mas tanto ela quanto seu alvo fazem o teste com Teimosia no lugar de Músculos. Se tiver sucesso, o alvo se transforma em um objeto ou animal indicado durante um turno. Com sucessos magníficos pode incrementar a duração da transformação: três turnos, uma cena, o resto da história. A personagem

transformada ganha qualquer estado que seja apropriado para sua nova forma (por exemplo, os objetos inanimados estarão paralisados) e seus atributos em destaque podem mudar a critério do mestre para que se adaptem à nova forma que tem. A personagem transformada pode fazer ações de soltar-se com dificuldade 3 para recuperar sua forma normal, mas com Teimosia no lugar de Músculos.

Translúcido

A personagem é translúcida ou pode ficar em estado translúcido à vontade usando um movimento. Enquanto se encontrar nesse estado, a personagem recebe +1 nas ações de espreitar, esconder (somente para esconder a si) e assustar. Também recebe +1 nas reações diante de ações de atacar.

Troca cromática

A personagem tem o poder de trocar a cor das coisas lançando raios de cores que as transformam. Usar esse poder é considerado um movimento, a não ser que se use contra uma personagem, em cujo caso deve ser tratado como uma ação de lançar em que se usa Teimosia tanto para a ação quanto para resistir. Se tiver sucesso, no lugar do dano, a personagem troca de cor. Dependendo das circunstâncias, mudar de cor pode gerar um estado apropriado na personagem. Por exemplo, poderia ganhar estado escondido se a cor é a mesma que a do entorno, fazendo com que se camufle. Ou poderia ganhar para baixo se a cor deprime a personagem pelo motivo que for.

Valente

Você é difícil de amedrontar e não se deixa assustar facilmente pelas coisas assustadoras. Adicione um sucesso automático em qualquer reação diante de uma ação de assustar e você pode usar o dito sucesso automático para anular um magnífico. Se você tiver o defeito medo, o benefício dessa proeza não se aplica ante o objeto do seu medo.

Voar

Você tem a capacidade mágica de voar. Você é capaz de se mover duas áreas no lugar de uma usando um movimento e, além disso, ignora qualquer obstáculo que normalmente precisaria de uma ação de cair, saltar ou escalar.

E ISSO É TUDO!

Você criou sua personagem e está pronto para jogar... ainda que não saiba muito bem como. Não se preocupe, porque no capítulo seguinte explicaremos para você as regras do jogo. Continue lendo!

CAPÍTULO 3
REGRAS

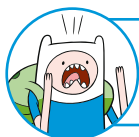
A maior parte de um RPG é o diálogo entre o mestre e os jogadores. O mestre descreve tanto a situação quanto as personagens secundárias que andam por ali, e os jogadores dizem a ele, por sua vez, o que fazem as suas personagens e falam por elas. É um tipo de teatrinho improvisado, mas todo mundo está sentado em uma mesa e diz o que faz no lugar de fazer.

No entanto, como em qualquer jogo, vamos precisar de regras para jogar o **Hora de Aventura: Roleplaying Game,** já que durante a partida ocorrerão muitas vezes situações em que será interessante considerar se as personagens têm sucesso no que tentam fazer ou se as coisas saem um pouco sofríveis. Nesses momentos emocionantes, vamos recorrer ao sistema de jogo para determinar o que acontece. Será o mestre quem decidirá quando uma situação requer ou não o uso das regras, normalmente devido ao contexto em que acontece ou a importância das suas consequências.

Se a personagem está sob pressão, estão acontecendo coisas ao seu redor ou há uma situação caótica, então certeza que vale a pena recorrer às regras para saber o que acontece. Se as consequências da personagem conseguir o que quer ou de sua falha são divertidas ou mudam o cursa da aventura, então existem muitas razões para usar as regras.

Imagine que a personagem está preparando o café da manhã. Normalmente não precisa recorrer às regras para isso, não é? Mas e se está preparando enquanto a cozinha está em chamas? A coisa muda, não? Imagine que o café da manhã é para impressionar os seus futuros sogros, a quem você disse que é um grande cozinheiro. Se não conseguir se sair bem, então ficarão decepcionados e pensarão que você mentiu sobre as suas habilidades culinárias, então... é melhor preparar um café da manhã delicioso!

O BÁSICO

Vamos começar pelo começo: explicando o mais básico do sistema de regras. As regras de **Hora de Aventura** foram pensadas para que sejam modulares, então tudo se constrói sobre umas poucas ideias iniciais. Tenha a certeza de que entendeu o que se explica nesta seção antes de passar para a seguinte. Ah, não se assuste! Essas regras são fáceis e divertidas: não são deveres, são só algumas diretrizes para dar emoção ao jogo.

Bom, você diz que não são deveres, mas eu vejo muitas letras...

Na boa, cara. É um sistema modular. Isso quer dizer que você pode adaptar como você quiser, pegar as mecânicas que você gosta e deixar pra lá as que você não gosta. O fundamental é que está nessa seção, por isso é «O básico», e todas as outras regras você pode ir adaptando ao que você quiser.

Matemático!

Ações

Quando uma personagem está em uma situação emocionante em que o mestre considere que o que faz é relevante para a história, então dizemos que ela está fazendo uma **ação.** Uma ação será, então, um termo de jogo que vamos reservar para esses momentos da história em que as regras intervêm. No momento não vamos começar a descrevê-las, mas na página 94 e nas seguintes se oferece uma lista detalhada com as ações mais comuns que vieram à nossa mente. As ações podem ser de três tipos:

Física. Uma ação física implica o uso do corpo da personagem para agir em seu meio exterior ou sobre outras personagens em um nível material.

Mental. As ações mentais ocorrem nos pensamentos, ideias e lembranças da personagem.

Social. As ações sociais implicam a comunicação da personagem com outras personagens e servem para influenciá-los.

Na lista de ações da página 94 e nas seguintes, o tipo de ação aparece representado pelo seu ícone correspondente, em cor dourada. No geral, o mestre decide quando uma ação está acontecendo e determina a ação que irá acontecer. Cada ação usa um atributo da personagem. Por exemplo, para **quebrar** uma porta você vai usar o atributo Músculos, mas para **flertar** com um Guarda Banana você vai usar o atributo Maneirice. Na lista de ações você vai encontrar o atributo que se usa para cada ação representado por um ícone dourado. Lembre-se de que os ícones dos atributos estão explicados no capítulo anterior, na página 20.

Exemplo: *O jogador da Pipoca, a espiga-lobo, conta que sua personagem sai de casa para ir ver a Princesa Marshmallow, que tem uma missão para ela. Ainda que sair de casa normalmente não envolva muito mistério, o mestre decide que em Ooo as coisas não são o que parecem e que pode ser interessante que algo a impeça de sair de casa ou que a faça se atrasar... De modo que não chegaria a tempo no castelo.*

—Pipoca —diz o mestre—, quando você gira a maçaneta da porta, ela continua fechada. Então você escuta uma voz que diz: «Sou o espírito da porta, controlador da passagem. Se quiser sair, terá que responder a minha charada.».

Essa é uma ação de decifrar (página 103) e o jogador terá que testar seu atributo Esperteza para poder abrir a porta decifrando sua charada, embora também pudesse optar por quebrar a porta usando seu atributo Músculos ou tentar convencer o espírito de que as charadas são uma besteira com seu atributo Maneirice... ou qualquer coisa que lhe der na cabeça!

Consequências

Já dissemos que só queremos recorrer às regras nos momentos dramaticamente apropriados, mas como saber quais são eles? Pois é muito simples: são aqueles em que falhar tem **consequências** negativas para a personagem ou para a história. Além disso, o mestre pode fazer com que o jogador saiba quais são essas consequências negativas, ao menos em linhas gerais: se falhar na ação de cozinhar para preparar o café da manhã para seus sogros, então eles ficarão decepcionados contigo (página 121).

Se falhar em uma ação que não tenha uma consequência real sobre a personagem ou sobre a história, então para que se preocupar em lançar os dados? Se não vai haver consequências devido a falha, deixe que a personagem leve a melhor e continue a narração até um momento realmente emocionante. Algumas vezes a falta de sucesso é consequência suficiente: se tentar passar correndo por uma porta de pedra que se fecha e falhar, não é necessário que a consequência seja ser pego pela porta, não poder passar e ficar preso do lado de dentro pode ser o bastante. Isso se aplica quase constantemente com a ação de atacar: se você falhar, não vai deixar fora de combate seu alvo e ele poderá espancar você logo logo ou fazer o que quiser para te irritar. Essa pode ser uma consequência suficientemente irritante!

Exemplo: *Se a Pipoca não sai imediatamente de casa, vai chegar tarde ao palácio e a Princesa Marshmallow está muito ocupada. Pode ser que não a receba, pode ser que não a encarregue da missão, pode ser que se irrite e nenhuma outra princesa volte a contratá-la como segurança... Pode inclusive ficar presa para sempre se o espírito estiver de mal humor. As coisas que podem acontecer se alguém não sair a tempo de casa!*

Dados e sucessos

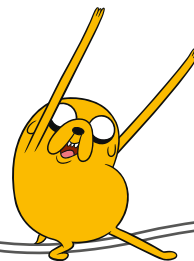
Se a personagem tem em destaque o atributo requerido (isto é, um dos que o jogador selecionou ao criar a personagem), então lançará tantos dados quanto a pontuação que tiver no atributo e, se não tiver, então lançará dois dados.

Algumas circunstâncias, como certas proezas, usar as ferramentas adequadas (página 76) ou estar afetado por determinado estado (página 68) pode proporcionar bonificações ou penalidades ao teste, ou seja, podem aumentar ou diminuir a quantidade de dados que você lança. Por exemplo, se dizemos que um teste tem uma bonificação de +1, isso quer dizer que lança um dado a mais; e se tem uma penalidade de –1, lança um dado a menos. Lembre-se de aplicar essas modificações antes de lançar os dados.

Em cada dado lançado, um resultado de 1, 2 ou 3 é uma falha e se ignora, enquanto que um resultado de 4 ou 5 é considerado um sucesso. Um resultado igual a 6 é um sucesso magnífico que representaremos como . Um sucesso magnífico conta como um sucesso normal, mas também pode ter efeitos especiais. Se o jogador quiser, pode converter o resultado de em um 5 e adicionar outro dado ao seu teste, quer dizer, trocar o sucesso magnífico por um sucesso normal, mas em troca de lançar um dado a mais... que poderia obter outro sucesso magnífico! Certeza que você está se perguntando se um sucesso magnífico obtido em um dado extra pode ser convertido em sucesso normal para adicionar mais um dado, e a resposta é... sim! Enquanto seguir obtendo sucessos magníficos, você pode convertê-los

em sucessos normais e adicionar mais dados se quiser. No final, em cada caso você vai ter que decidir se prefere ficar com os sucessos magníficos ou se prefere lançar mais dados. Então você se perguntará: Por que fazer uma coisa ou a outra?

Normalmente, o objetivo do jogador é obter os sucessos necessários para que a ação termine bem (em seguida falaremos disso), pelo que vai interessar a você ter um bom número deles. No entanto, os sucessos magníficos vão permitir que também aconteçam coisas iradas, então o jogador terá que decidir quantos sucessos magníficos vai usar para adicionar mais dados e quantos vão ficar, antes que o mestre diga o que acontece. Tenha em conta que se o resultado do teste não tiver sucessos o suficiente, os sucessos magníficos não servirão para nada, enquanto que se a ação tiver sucesso não importa quantos sucessos normais a mais tenha obtido: só os sucessos magníficos tornam o resultado mais irado. Tem que pensar bem antes de decidir adicionar outro dado ou ficar com o sucesso magnífico!

Alguns estados e proezas podem trocar os resultados que proporcionam sucesso em certas ações, fazendo com que o sucesso seja obtido mais facilmente (com 3 ou mais no lugar do habitual 4 ou mais) ou mais dificilmente (só com 5 ou mais). Se várias dessas modificações se acumulam na hora de um mesmo teste, anule as que sejam opostas entre si: se uma oferece sucesso com 3 ou mais e outra o modifica para 5 ou mais, então as coisas ficam com o habitual 4 ou mais. Se acumularem sem serem opostas, não as acumule: nada deveria fazer com que uma personagem tenha sucesso a partir de um 2 ou só com um 6. Os citados 3 ou mais ou 5 ou mais deveriam ser os limites dessa modificação da interpretação dos dados.

Para reconhecer os sucessos magníficos imediatamente, existem dados especiais que, no lugar do número 6, têm a cara do Jake ou da Princesa Caroço. A venda na loja online da RetroPunk e lojas parceiras!

Exemplo: *Pipoca opta por entrar no jogo do espírito da porta e vai decifrar sua charada, então vai fazer uma ação de decifrar que usa o atributo Esperteza. Esse não é um dos atributos em destaque da Pipoca, então ela só lança dois dados. A coisa se torna emocionante!*

Dificuldades

Nem todas as ações que as personagens tentem terão a mesma **dificuldade.** Não é a mesma coisa quebrar uma porta de madeira podre e uma de madeira maciça com reforços de ferro, não é mesmo? Então é isso. A dificuldade da ação são sucessos que se anulam do seu teste. As ações mais fáceis terão dificuldade 0, quer dizer, não se anulam nenhum dos seus sucessos, mas haverá ações de dificuldade 1, 2, 3 ou até mais. Assim, no seu teste você vai ter que tirar mais sucessos (ao menos um a mais) que o número da dificuldade ou a sua ação terá falhado e não vai conseguir fazer o que pretendia.

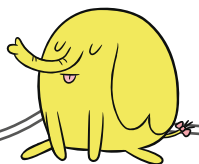
Todos os sucessos, normais ou magníficos, contam igualmente na hora de superar a dificuldade, mas como é importante diferenciar entre os sucessos normais e os magníficos para ver os efeitos no caso de ter sucesso, leve em consideração o seguinte: a dificuldade sempre anula primeiro os sucessos normais e só anula os magníficos quando não sobram sucessos normais para anular.

Na lista de ações (página 94) incluímos indicações para a dificuldade de cada uma delas, mas aqui você tem um guia geral para que faça uma ideia:

AÇÃO	DIFICULDADE	EXEMPLO
MOLE	0	Abrir um frasco de conserva emperrado.
NORMALZINHA	1	Se esconder em uma floresta tenebroso.
DIFICILZINHA	2	Levantar uma lápide de pedra pesada.
TENSA	3	Escalar uma parede lisa feita de gelo.
MUITO TENSA	4	Atravessar um abismo em chamas, de bicicleta, sobre um cabo, com os olhos vendados enquanto alguns morcegos atacam você. Super comum!

Exemplo: *O mestre decide que o espírito está um pouco irritado porque acaba de acordar e ainda não tomou café da manhã, então não vai tornar as coisas tão fáceis e escolhe uma charada complicada, de rachar a cuca no sentido exato do termo. A dificuldade é 2. Essa ação é dificilzinha!*

Antes que o jogador da Pipoca lance os dados, o mestre imita o espírito da porta recitando a charada: «Um granjeiro tem 10 coelhos, 20 cavalos e 40 porcos. Se chamarmos os "cavalos" de "porcos", quantos cavalos ele terá?».

Agora é o momento de lançar os dados. Como já dissemos, Pipoca não tem o atributo Esperteza em destaque, então ela lança dois dados e tira 3 e 6. Ela não tem sucessos o suficiente para superar a dificuldade 2, então decide transformar seu sucesso magnífico em um 5 (que continua sendo um sucesso) e adicionar outro dado ao teste. Ela tira um novo 6, mas continua sem superar a dificuldade. Agora ela empatou, então decide tentar a sorte mais uma vez e transformar seu sucesso magnífico em 5 e adicionar outro dado, e tira um 4 nele. Ela já não pode continuar lançando os dados, mas o seu resultado final é 3, 5, 5, 4. Três sucessos! Pipoca superou a dificuldade!

• UM CONSELHO MATEMÁTICO •

Se nos esquecermos por um momento (e para simplificar) que os sucessos magníficos podem ser transformados em sucessos normais para adicionar dados extras, cada dado tem uma possibilidade de 50% de obter sucesso (falha com 1, 2 ou 3, a metade dos resultados possíveis, e é bem-sucedido com 4, 5 ou 6, a outra metade), de modo que, a cada dois dados que você lançar, espera-se que você tenha um sucesso. Isso pode servir para dar uma ideia de quantos dados uma personagem precisa para tornar mais provável que as coisas lhe saiam bem. Atenção, «mais provável» não significa «com certeza», uma vez que você jogue os dados, pode acontecer qualquer coisa. Reclamações não são aceitas!

Narrar os resultados

Quando uma ação tem sucesso, são aplicadas as regras indicadas no texto da ação. Além disso, deve-se narrar o que acontece depois, quer dizer, descrever o que acontece a seguir. Isso é trabalho para o jogador que interpreta o herói que realizou a ação ou para o mestre, se for outro tipo de personagem. As falhas, ao contrário, são sempre narradas pelo mestre, normalmente partindo da consequência que ele mesmo pensou quando planejou a ação.

Exemplo: *Como o jogador da Pipoca conseguiu superar a dificuldade da ação, narre o que a sua personagem faz como resultado dela:*

—Vamos ver... —diz o jogador com a voz da Pipoca—, um mais um, dois, isso dá... mais quatro...—até que faz cara de concentrado e conta nos dedos para refletir o custo de ter tirado todos esses sucessos—... e isso elevado ao cubo... Mmm... 20! Você tem os mesmos cavalos que tinha antes, porque se você os chamar de porcos, eles não deixam de ser cavalos.

Então, com sua voz, adicione que a porta murmura alguma coisa (e a imita!), mas finalmente se abre e a Pipoca pode correr até o castelo: «Estou indo, Princesa Marshmallow», grita sozinha.

Se um jogador quiser introduz elementos que vão além do resultado da ação na narrativa, deverá usar sucessos magníficos. Por exemplo, pode usar um para determinar que a espada do inimigo que golpeou quebra quando tentou parar o seu ataque, que desaba uma tempestade na floresta em que está escondido ou que as tortas do banquete em que cantava acabam. Como sempre, o sucesso magnífico continuará contando como um sucesso para o resultado, mas não poderá ser usado para os efeitos comuns descritos na ação. A escolha do mestre, se o efeito narrativo que o jogador quer introduzir é muito poderoso, ele pode exigir o uso de dois ou até mesmo três sucessos magníficos.

Competições e reações

Algumas vezes a sua personagem tenta fazer algo que se opõe ao que outras personagens querem fazer. A vida é dura e nem todo mundo pode ganhar sempre! Por exemplo, se você participa de uma corrida, todo mundo tenta chegar primeiro na linha de chegada. Ou quando você tenta andar sem fazer barulho, sua ação se opõe às das personagens que tentam escutar você. Mas se você observar, os dois exemplos são ligeiramente

diferentes: no primeiro caso, todas as personagens participam ativamente de uma corrida: trata-se de uma **competição.** No segundo, a única personagem que faz uma ação é a que tenta se mover em silêncio enquanto as que podem ouvi-la estão **reagindo** à sua ação.

Em uma competição, cada personagem faz sua ação separadamente, normalmente a mesma ação. A dificuldade da ação de cada personagem pode ser igual ou diferente: se uma das personagens participa da corrida com as pernas amarradas, terá mais dificuldade que o resto, não é? Em todo caso, cada personagem faz seu teste separadamente e a que obtiver sucesso e tiver mais sucessos magníficos ganha a competição. No empate dos sucessos magníficos, ganha quem tiver mais sucessos normais. Se o empate continuar, então a competição também está empatada: as duas personagens alcançam a linha de chegada ao mesmo tempo, ficam sem perder e nem ganhar no xadrez ou comem o mesmo número de bolos em um concurso de comida.

Sobre as reações, na descrição de cada ação é especificado se ela permite uma reação. Uma reação é a forma que as personagens se defendem do que pode afetar sua ação. Se tentar enganar o Rei Gelado para que deixe você sair da cela, sua tentativa de enganar é uma ação, enquanto que a capacidade dele de perceber que você está tentando enganar (e para não cair no seu truque) é uma reação. Se você tentar desferir um ataque com a sua espada contra um ogro, ele poderá tentar fazer com que o seu ataque não o alcance. As reações são gratuitas, não contam como uma ação da personagem que se defende, mas são opcionais: a personagem alvo pode escolher não reagir e não fazer nenhum teste de defesa.

Os sucessos que se obtém em um teste de reação substituem a dificuldade da ação que provocou a reação se a dificuldade for menor. Explicando de outra forma: o teste de ação deve superar a dificuldade ou os sucessos do teste de reação, o que for maior.

Se o resultado do teste de reação for maior que o resultado do teste de ação, então o defensor bloqueia totalmente a ação da personagem e não temos que nos preocupar mais, mas se o resultado do teste de reação for menor, então é preciso conferir se os sucessos anulados são normais ou magníficos. Para isso, faça da seguinte forma: os sucessos normais do defensor anulam primeiro os sucessos normais e, só se todos forem anulados, podem anular os sucessos magníficos (como é com a dificuldade). Em compensação, os sucessos magníficos do defensor fazem o contrário: anulam primeiro os sucessos magníficos da personagem e, se anularem todos, passam a anular os normais.

Normalmente, o defensor neutraliza a ação quando supera a personagem que a realizou, mas algumas proezas permitem que o defensor se beneficie especialmente se tiver mais sucessos que seu rival, como por exemplo contra-ataque (página 35).

Algumas ações podem afetar várias personagens, por isso permitirão que cada um deles reaja. Nesse caso, se faz um único teste para a personagem que faz a ação, mas cada personagem que possa ser afetada reage separadamente e faz seu próprio teste. As comparações são feitas individualmente, de modo que a ação pode afetar a uns e não a outros.

Exemplo: *Na hora que a Pipoca chega nas portas do castelo, vê a Princesa Marshmallow aparecer na janela e gritar: «Peguem-no, peguem-no, alguém o pegue!», então a Pipoca vê que o Professor Amendoim sai do palácio sobre um cavalo. Pipoca não hesita nem um segundo e sai correndo atrás dele. O mestre anuncia que isso é uma ação. Além disso, é uma competição, porque o Professor Amendoim foge enquanto a Pipoca tenta capturá-lo.*

A ação da Pipoca é correr, por isso tem que fazer teste com Músculos, e a do doutor Amendoim é cavalgar, por isso ele tem que fazer um teste com Esperteza. Pipoca tem mais sucessos do que o doutor Amendoim, então ela ganha dele na competição e seu jogador decide que isso significa que a Pipoca ultrapassa o cavalo e entra no caminho dele com as mãos levantadas.

Cooperar

Duas ou mais personagens podem trabalhar juntas na mesma ação sempre que isso fizer sentido. Por exemplo, poderiam cooperar para convencer outra personagem ou consertar uma coisa quebrada, mas não poderiam colaborar para andar em silêncio: ali todo mundo teria que tentar ser silencioso por conta própria. Afinal de contas, será o bom senso do mestre que dirá se poderão colaborar ou não em uma ação concreta, mas na lista de ações mencionamos quais nos parecem aquelas em que se pode realizar em mais de uma pessoa. Elas são indicadas com o ícone de cooperar, que está mais acima.

Como trabalhar junto tem suas dificuldades, porque é preciso se entender, coordenar a ação e essas coisas, aumenta em +1 a dificuldade da ação para cada personagem extra que se ofereça para ajudar. Depois, cada personagem lança os dados do atributo correspondente por conta própria e todo mundo combina os sucessos que obtiveram (e os sucessos magníficos!). Em seguida, anule os sucessos que correspondam à dificuldade e resolva isso do modo normal.

Exemplo: *O Professor Amendoim explica para a Pipoca que não é um ladrão, mas na verdade ele saiu tão rápido do castelo para pegar um avião de papel muito bonito que o vento havia levado pela janela e que caiu entre alguns arbustos. Pipoca, que é muito maneira e de bom coração, decide ajudar o Professor Amendoim. Como vão cooperar, ambos realizam a mesma ação, buscar (página 98) e fazem o teste com seus respectivos atributos Esperteza.*

O avião de papel é pequeno, por isso o mestre decide que a dificuldade da ação é 2, mas aumentada em +1 por causa da ajuda da Pipoca. Pipoca tira 1 sucesso e o professor Amendoim 3, e juntos somam 4 sucessos e superam a dificuldade. Ah, sim, olha, o avião está perto dessa margarida!

ESTADOS

As personagens começam o jogo novinhas em folha, mas durante suas aventuras, acontecerão coisas que as deixarão assustadas, paralisadas, irritadas, etc. Isso é representado no jogo por meio de estados. Os estados modificam a personagem, dando-lhe bônus ou penalidades para certas ações, ou às vezes uma mistura das duas coisas. Nem todos os estados são maus, as personagens também podem estar em estado inspirado, enamorado ou concentrado. O importante é que os estados modificam a personagem e afetam as ações que ela fizer. Muitas vezes, os estados só afetam as ações ou reações de um tipo determinado (físico, mental ou social). Isso é especificado em cada caso na descrição do estado.

Há várias formas de receber estados durante o jogo. Em primeiro lugar, podem ser consequências de ações que falharam (página 61). Por exemplo, se você falhar em uma ação de engolir, o mestre pode determinar que fica empanturrado (página 121) durante o resto da cena ou, se falhar em uma ação de cantar (página 99), você pode deixar as pessoas que você tentava animar para baixo (página 120).

Em segundo lugar, os estados são recebidos muitas vezes como resultado das ações de outras personagens. Na descrição de cada ação é indicado que estado produz em outra personagem e durante quanto tempo. Às vezes é lógica quase pura: a ação de assustar (página 98) pode deixar outra personagem em estado assustado (página 118), enquanto com uma ação bem-sucedida de animar (página 95) a deixa em estado inspirado (página 123). Durante as próprias ações, os sucessos magníficos podem servir para produzir estados mais poderosos do que o normal ou fazer com que durem mais tempo. Por exemplo, sucessos magníficos na ação de atacar podem deixar a personagem em estado aturdido (página 118).

Por último, algumas proezas fazem com que as ações produzam estados adicionais ou diferentes, tornando as personagens mais resistentes contra alguns deles. Você já sabe que cada proeza é uma exceção às regras, então se ela contradisser o que se diz em uma ação ou em outro lugar deste manual, aplique o que é dito na proeza.

Os estados têm suas regras na mecânica do jogo, mas isso não significa que tira a parte mais divertida que é interpretá-lo. É uma parte importante do jogo falar como a sua personagem enquanto ela está em estado furioso ou assustado, ou interpretar o estado enamorado ou decepcionado. Se o mestre acredita que um jogador está ignorando um estado da sua personagem, pode fazê-lo pagar um ponto de Herói por isso, embora seja educado da parte dele avisar ao jogador e dar-lhe a possibilidade de evitar isso, não acha?

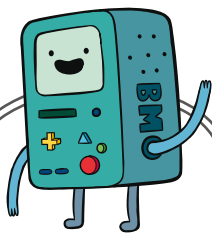
Alguns estados ignoram outros. Isso significa que enquanto estiver em um determinado estado, não pode receber aqueles que ele ignora. Por exemplo, quando estiver em estado furioso (página 122), você está muito irritado para ser sutil, então não pode receber o estado escondido (página 124). Assim, se você está em estado furioso e, como resultado de alguma ação, deveria receber o estado escondido, ignore esse último e continue com o furioso.

Muitos estados cancelam outros: se você receber um estado que cancela um que você já tem, substitua-o imediatamente, inclusive se o novo for de menor duração. Na descrição de cada estado é explicado se tal estado cancela outros. Esse cancelamento muitas vezes é simétrico (um estado que cancela outro também é cancelado por ele), mas não acontece sempre, por isso a ordem em que os estados são recebidos pode ser importante. Tenha isso em mente. Por exemplo, o estado aturdido cancela o estado concentrado, de modo que se uma personagem está em estado concentrado e recebe o estado aturdido, deixará de estar no estado concentrado.

Exemplo: *Se além de superar o teste do Professor Amendoim a Pipoca tivesse conseguido sucessos magníficos em sua ação de correr para alcançá-lo, poderia ter colocado o estado cansado no Professor, como consequência dos seus sucessos magníficos. Por outro lado,*

o mestre poderia ter colocado o estado decepcionado na Pipoca se ela não tivesse conseguido superar a ação de buscar para ajudar o Professor Amendoim. Mas, como não aconteceu nada disso, nenhum dos dois recebeu estados como consequência dessas ações.

Por outro lado, o mestre acredita que tudo o que a Pipoca fez deveria ter colocado-a no limite de suas forças. Lembremos que ela foi correndo até o castelo, perseguiu o cavalo do Professor Amendoim e procurou o avião de papel, então parece ao mestre que é adequado impor o estado cansado a ela (esse é um estado gratuito, página 81). Também parece bom para o jogador, é uma oportunidade de interpretar! Coloca a língua para fora e imite a Pipoca cansada:

—Princesa... princesa... ufff... Já... che... guei... ai... estou... com... falta... de ar!

• CARTAS DE ESTADO •

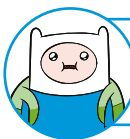
Para facilitar seu uso, os estados são apresentados como se fossem cartas. Cada carta de estado inclui as regras que se aplicam ao receber o estado, os estados que ignora e os que cancela. Você pode imprimir as cartas de estado (páginas 128 e seguintes) da sua cópia digital e recortá-las para usar durante o jogo. Ou compre na loja online da Retropunk ou lojas parceiras!

Um herói ou personagem principal pode ter no máximo três estados ao mesmo tempo. Se uma personagem com três estados recebe um novo, o novo substitui o de menor duração. Uma personagem secundária só pode ter um estado, então se receber um estado novo, perde o estado que já tinha. Os figurantes normalmente são considerados fora de combate se receberem qualquer estado.

Tudo isso está claro? Não? Vamos tentar assim: quando a sua personagem for receber um novo estado, siga os seguintes passos para determinar como isso afeta a sua situação:

- Confira, em primeiro lugar, se nenhum dos estados que você já tem ignora o novo estado. Se assim for, o novo estado não afeta você e pode ser descartado. Já não precisa conferir mais nada.
- De outro modo, confira se o novo estado que você receber cancela um ou mais estados que você já tem. Se assim for, descarte os estados cancelados e anote o novo estado recebido, junto com a sua duração.
- De outro modo, confira se, com o novo estado que você receber, você tem mais de três estados. Nesse caso, confira seus estados anteriores e descarte o que tiver menor duração (nunca o novo que você está recebendo).
- Se nada anterior se aplicar, simplesmente adicione o novo estado com a sua duração na sua ficha de personagem.

Quando uma personagem secundária recebe um estado, aplica a mesma lógica descrita anteriormente, exceto que uma personagem secundária só pode ter um estado por vez, o que significa que, no terceiro ponto, um novo estado sempre substituirá o anterior.

Uma personagem figurante normalmente não pode receber estados: se receber um estado, considere o figurante fora de combate em um sentido amplo: não precisa estar inconsciente, mas simplesmente deixa de ser um obstáculo com que as personagens tenham que se preocupar. Se essa situação não se encaixar, então certeza que essa personagem não é figurante, mas uma personagem secundária.

Cara, isso é pra galera não se confundir ou o quê?

Sim, um pouco, cara, embora também seja muito ruim estar assustado, enamorado, inspirado e furioso tudo ao mesmo tempo, saca?

TAMANHOS

Os tamanhos não são estados, mas funcionam do mesmo jeito: aplicam modificações à personagem. Além disso, embora não sejam exatamente estados, podem ser, já que existem proezas que permitem que as personagens se tornem maiores ou menos durante um tempo... o que acaba sendo um estado.

Como já explicamos no capítulo de criação de personagens (página 25), as personagens automaticamente têm um tamanho médio, então se assume que esse é o tamanho de qualquer personagem se não for dita outra coisa. Com a permissão do mestre, você pode fazer personagens maiores ou menores. Tenha em mente que cada tamanho tem as suas vantagens e seus inconvenientes, e que em alguns casos os inconvenientes podem limitar o tipo de aventuras que podem acontecer: uma personagem gigante com certeza não passa nas portas de uma masmorra, enquanto que um diminuto comerá o pão que o diabo amassou para subir as escadas.

Como nos estados, você vai encontrar os tamanhos no final deste capítulo em forma de carta para você imprimir e jogar.

MOVIMENTOS

Os movimentos são como ações que não precisam de um teste. Por exemplo, sacar uma espada da sua bainha, beber uma poção ou subir uma escada são movimentos. Mas cuidado, porque se as circunstâncias fizerem com que seja necessário um teste para resolver a situação, então o movimento se converte em uma ação: se para sacar a espada mágica precisa-se convencê-la a sair, se a tampa da poção está tão emperrada que precisa de muita forma para abrir, ou se, as escadas tiverem espinhos que você precisa evitar, então essas três coisas deixam de ser movimentos e se convertem em ações.

Você já sabe que a chave para decidir se um teste (e, portanto, uma ação) é exigido se baseia nas consequências de falhar (página 61). Tenha isso em mente para decidir quando um movimento se converte em uma ação.

Essa distinção que estamos fazendo vai ser muito importante, como explicamos na seção «O tempo no jogo» (página 72).

Áreas

Em **Hora de Aventura: Roleplaying Game,** o cenário se divide em áreas. Não queremos nos preocupar com quantos metros, pés ou ou seja lá o que cada um tem, ou a que distância exata se pode lançar um avião de papel. Estamos falando de um modo mais abstrato, sabe? As áreas são espaços não muito grandes e que estão bem delimi-

tados. Por exemplo, em uma casa, cada cômodo seria uma área. Se há algum obstáculo que divide o espaço, como uma grande mesa na sala de jantar de um castelo ou uma cerca que circunda o jardim de uma casa, então tal obstáculo certamente delimita duas áreas diferentes.

Para se mover de uma área para outra, é preciso fazer um movimento. Uma personagem só pode se mover uma área por movimento, então se você quer se mover por duas áreas, precisará fazer dois movimentos, por exemplo. Por outro lado, algumas proezas permitem que uma personagem avance mais áreas com um movimento só.

Cara, voltei a ficar perdidão com isso das áreas.

Você já vai ver como fica claro. Cara, temos que jogar mais!

Duas áreas adjacentes podem ter alturas diferentes, como a varanda de uma torre no exterior de um castelo ou da falésia na praia ao mar. Se mover entre duas áreas de alturas diferentes sempre deve ser considerado com cuidado: mover-se de uma área mais alta para outra mais baixa pode significar cair (página 99), embora também se possa fazer com mais cuidado escalando (página 116); enquanto que se mover de uma área baixa a outra alta quase sempre exigirá escalar, embora se a altura não for muito alta talvez se possa fazer isso saltando (página 116). Nem precisa dizer que as personagens que voam (página 56) vão ter muito mais facilidade nessas situações.

Tenha em mente que essas regras, como sempre, serão usadas quando as consequências de passar de uma área para outra forem interessantes ou quando isso significar algo para a ação. Por exemplo, durante um combate é importante saber onde está cada um e se mover para que os maus não peguem a gente, nesse caso entram em jogo as regras de movimento e área. Em compensação, para ir para a casa da sua avó não precisa saber a quantas áreas você está e de quantos movimentos você precisa para chegar, simplesmente diga que vai para a casa da sua avó e você chega lá.

Exemplo: *A Princesa Marshmallow e o Professor Amendoim estavam brincando de lançar o avião de papel e a Pipoca quer experimentar para ver como se sai. Para isso, ela precisa fazer uma ação de lançar e testar seu atributo Confusão. Como o avião de papel pesa pouco, o mestre decide que a dificuldade é 0, então com um sucesso o avião voa um pouco e cai dentro da área em que a Pipoca está, e pode chegar a uma área além para cada . Se não tira nenhum sucesso, o avião cai diante dos pés dela.*

Pipoca só lança dois dados porque Confusão não é um dos seus atributos em destaque e além disso está cansada, por isso só conta como sucesso quando ela tira 5 ou 6 (página 128). Em seu teste, ela tira 5 e , por isso o avião voa até a zona adjacente àquela em que a Pipoca está. Com o sucesso ele voou dentro da mesma área, e com o ele foi para a área adjacente.

O TEMPO NO JOGO

Durante o jogo, medimos o tempo de diversos modos, mas não com medidas precisas em esquema de dias, horas e tal, mas sim com medidas abstratas, de orientação. Tampouco é tão subjetivo como «um momentinho» ou «há muito tempo», mas é algo no meio do caminho. De maior a menor duração, seriam:

* **Aventura:** É a história completa que as personagens estão jogando. Às vezes também chamamos de «partida».

* **Sessão:** Cada vez que você e seus amigos se juntam para jogar é uma sessão. Normalmente, uma aventura será jogada em uma sessão só, mas, se a coisa se estende ou vocês jogam sessões curtas porque andam com pouco tempo livre, uma mesma aventura pode precisar de duas ou três sessões.

* **Cena:** Uma aventura se divide em cenas, que normalmente são uma parte da história que acontece no mesmo cenário, com as mesmas personagens e que trata do mesmo. Quando as personagens vão de um lugar para outro ou chega uma turma nova e muda o papo, então é uma cena nova.

* **Elipse:** Muitas vezes a história se move de uma cena a outra por meio de elipses. Você não sabe o que é uma elipse? É como um pulo na história para evitar as partes entediantes que não interessam a ninguém. Explico: as personagens estão em sua casa e encontram um baú com o mapa de uma masmorra. A próxima coisa que vemos é que estão na entrada da masmorra. Passamos de uma cena a outra com uma elipse, porque ninguém quer desperdiçar tempo em uma viagem de duas horas pela floresta em que não acontece nada. Tá entendendo? Portanto, temos a cena da casa com o baú e assim por diante, e logo em seguida a cena da masmorra, a viagem nós economizamos com uma elipse. Se na floresta as personagens vão encontrar aranhas gigantes que querem fazer deles seu lanchinho ou com um gnomo que não se decide qual a melhor roupa usar para o seu casamento, então não faríamos uma elipse porque isso pode ser divertido e emocionante, não é?

* **Rodada:** Em ocasiões especiais é importante saber quem age primeiro e quantas coisas cada um pode fazer. Isso acontece em situações como o combate, corridas e outros momentos frenéticos. Então recorremos às rodadas para que vá acontecendo pouco a pouco, como nos jogos de tabuleiro. Uma rodada é o tempo em que todas as personagens presentes têm a sua oportunidade de fazer algo interessante e se divide em turnos. Supõe-se que são como uns segundos de tempo no jogo, algo como cinco ou dez segundos.

* **Turno:** Dentro de uma rodada, um turno é o momento em que uma personagem tem a oportunidade de fazer algo, concretamente uma ação e um movimento ou dois movimentos. Cada personagem tem o seu turno e eles acontecem um após o outro. Quando todos os turnos de todas as personagens tiverem acontecido, então se completa a rodada, começa uma nova e, com ela, turnos para todos. Continue assim até que a situação emocionante termine e acabe essa cena. Quando dizemos que a duração de algo (por exemplo, um estado) é um turno, na verdade estamos dizendo que dura «até seu turno seguinte»: quando terminar o turno seguinte da personagem afetada, terá terminado a duração.

Turnos e iniciativa

Como acabamos de mencionar, às vezes a ordem em que agem as personagens é importante, já que o que uns fazem pode mudar o que outros fazem, por exemplo, ao se produzirem determinados estados. Nesses casos, também é importante saber quantas coisas uma personagem pode fazer antes de passar para a próxima: nenhum jogador quer ficar meia hora olhando enquanto uma das personagens faz todo o trabalho. Todos queremos nosso momento de glória sob os holofotes!

Para solucionar essas duas coisas, vamos recorrer aos **turnos** e à iniciativa. Os turnos funcionam do mesmo modo que nos jogos de tabuleiro que você já conhece: no lugar de todo mundo gritar como louco ao redor da mesa, dizendo o que fazemos por vez, cada personagem terá um turno para agir. Quando agir, será o turno da seguinte e assim sucessivamente. No seu turno, uma personagem pode fazer, no máximo, uma ação e um movimento ou dois movimentos, mas não duas ações. Vê agora como é importante distinguir as duas coisas? Uma vez que todas as personagens tenham agido, se completa uma rodada e o turno volta para a primeira personagem… e assim sucessivamente.

Ao final do seu turno, não se esqueça de revisar seus estados: reduza a duração dos que duram três turnos para dois e a dos que duram dois turnos a um e descarte os que tenham a duração de um turno. Você pode usar contadores sobre a carta de estado para refletir quantos turnos de duração faltam para ele.

Excepcionalmente, algumas ações precisam de uma cena completa para se completar. Você precisa de bem mais que uns segundos para inventar, fazer ciência ou cantar uma música! Quando for assim, é indicado na descrição da ação.

E por que os turnos são das personagens e não dos jogadores? Bom, é muito simples: a ordem de ação depende dos pontos da personagem e, para o mestre, isso quase sempre significa que suas personagens agem em momentos diferentes.

A ordem em que se sucedem os turnos é determinada pela **iniciativa.** A personagem mais rápida é aquela que tem a pontuação de Esperteza mais alta, e as demais seguem em ordem descendente. Lembre-se de que se Esperteza não está entre os atributos em destaque da personagem, então sua pontuação é igual a 2. Se duas personagens têm a mesma pontuação em Esperteza, age antes aquela que tiver a pontuação mais alta em

Músculos. Se continuarem empatadas (mas que azar!), age primeiro quem tiver mais pontos de Herói. Como as personagens do mestre não têm pontos de Herói (página 212), nesse último caso as personagens dos jogadores sempre agem antes, inclusive se tiverem gasto todos os seus pontos de Herói! E se duas personagens de jogador tiverem as mesmas pontuações em Esperteza, Músculos, e os mesmos pontos de Herói? Bom, então o melhor é que combinem entre eles quem age primeiro ou, se isso não funcionar, lancem um dado e deixem que a sorte decida.

Claro, qualquer proeza ou estado que contradiga o anterior, como «Rápido» (página 45) tem prioridade sobre essa regra de iniciativa.

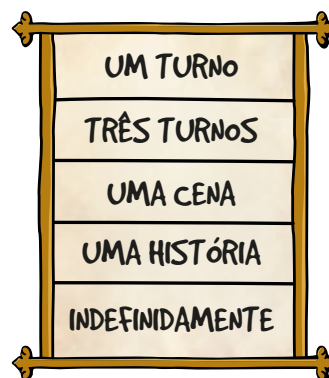
Exemplo: *Pipoca, a Princesa Marshmallow e o doutor Amendoim tomam chá e conversam tranquilamente no salão real... mas, de repente, aparecem três ninjas dispostos a roubar os bolos do lanche! As três personagens se dispõem a atacar os invasores para defender a comida, então os jogador precisam determinar a iniciativa.*

O mestre decide que os três ninjas são figurantes (página 16) e que só têm um atributo: Confusão 4. A personagem com maior pontuação em Esperteza é o professor Amendoim, já que nem a Pipoca, nem a Princesa Marshmallow, nem os ninjas têm Esperteza entre seus atributos de destaque, e o professor sim. Entre os outros três, Pipoca tem Músculos 5, por isso supera a Princesa (Músculos 3) e os ninjas. Assim, a iniciativa fica desse jeito: Professor Amendoim, Pipoca, Princesa Marshmallow e ninjas.

Você não vai precisar se preocupar com turnos e iniciativa na maior parte do jogo: o mestre dividirá sua atenção entre os jogadores para que cada um tenha a sua oportunidade de fazer algo interessante e a trama fluirá sem a necessidade de turnos e ordens de ação. Com isso queremos dizer que você não deve ficar dividindo o jogo desse modo o tempo todo: deixe isso para momentos em que seja realmente importante saber quem vai agir primeiro e o que cada um está fazendo. Uma situação comum em que isso acontece é o combate, mas poderia acontecer também em um concurso de talentos, uma batalha de magos ou uma feira de demonstrações científicas. No entanto, em uma situação como encontrar uma personagem secundária na floresta e perguntar para ela qual é o caminho mais curto para ir até a cabana do povoado, não faz falta estabelecer iniciativa para saber quem pergunta primeiro.

Se várias personagens colaboram em uma mesma ação (página 67), cada um conta como se tivesse feito uma ação em seu turno, mas o resultado não se resolve até que a última tenha agido, de modo que os dados de todos os jogadores não são lançados até esse momento.

A escala de tempo

Há ações ou estados que duram um tempo determinado, os tempos que usaremos, do menor para o maior, são os seguintes:

Na descrição da ação ou do estado você vai encontrar qual é a sua duração, embora se o mestre considerar que o tempo é importante para outros elementos da aventura, pode defini-lo com essa tabela.

No entanto, algumas proezas ou outros modificadores fazem essa duração variar. Nesse caso, falaremos de «passos» ou unidades de tempo. Por exemplo, se uma ação dura uma cena, mas você tem uma proeza que diz que dura um passo a menos, significa que dura três turnos. Ou se um estado dura um turno, mas um modificador diz que aumenta em um passo, o estado durará três turnos. Imagina que isso é uma escada e você pode ir subindo e descendo.

SAÚDE

A ação **atacar** e algumas outras circunstâncias (como cair de uma árvore ou comer uma fruta podre) podem causar danos às personagens. O dano é medido em níveis de dano. Por exemplo, nas ações de atacar, cada sucesso que supere a dificuldade causa um nível de dano no alvo.

Todas as personagens (exceto os figurantes) têm quatro caixas de saúde que são riscadas conforme vão levando porrada, os figurantes têm um único nível de saúde. Cada nível de dano que a personagem sofre

faz o jogador riscar uma caixa de saúde. Enquanto a personagem tiver caixas para riscar, nada acontece, mas no momento em que uma personagem sofrer um nível de dano e tiver todas as caixas riscadas, ele é derrotado: ganha um estado apropriado que o deixa fora de combate pelo resto da cena.

Fora de combate não é um estado em si, mas significa que a personagem não poderá agir. O estado mais comum para isso é inconsciente (página 123), mas dependendo de como for o ataque, o mestre poderia determinar outro estado de que gostar mais. Por exemplo, se o ataque foi com um raio de gelo, o estado poderia ser congelado (página 120).

Todas as caixas de saúde riscadas se recuperam de uma cena para outra, mas se a personagem recebeu um estado de fora de combate, então deve trocar esse estado por outro que reflita uma sequela do combate, por exemplo doente, cegado ou aturdido, com duração indefinida.

Exemplo: *A luta pelos bolos está sendo dura. O Professor Amendoim começa dando porrada no ninja mais próximo e faz um teste de atacar com seu atributo Confusão. Os ninjas são figurantes e cada um tem um nível de saúde. Na sua ação de atacar, o Professor Amendoim tira três sucessos normais e um magnífico e o ninja reage com sua Confusão 4 e tira dois sucessos. Como o teste do Professor Amendoim supera o do ninja, esse último sofre um nível de dano. Com o sucesso magnífico do Professor Amendoim decide causar um nível de dano adicional (ver «Atacar», página 97). Como os figurantes só têm um nível de saúde, o segundo nível de dano deixa esse ninja fora de combate e o jogador do Professor Amendoim escolhe que ele fique inconsciente (página 123).*

Na rodada seguinte, a Pipoca também opta pela força bruta para defender os bolos e dá um safanão no outro ninja. Ela faz uma ação de atacar usando seu atributo Músculos, já que a Pipoca tem a proeza «Bruto» que permite que ataque com Músculos no lugar de Confusão quando ataca sem armas. Seu teste supera a reação do ninja por um . O jogador da Pipoca decide causar-lhe um nível de dano, o que faz com que se risque sua caixa de saúde, e com o causa o estado aturdido por um turno nele, porque é engraçado imaginá-lo com passarinhos voando ao redor da cabeça.

FERRAMENTAS

Ter as ferramentas adequadas para fazer uma ação torna a vida mais fácil. Espancar os malvados com uma espada é mais fácil do que com as mãos nuas, fazer ciência com tubos de ensaio e outras coisas científicas é mais fácil do que sem eles, fazer magia é melhor com uma varinha mágica ou com um livro de feitiços... Nós chamamos genericamente de ferramentas todos esses objetos que ajudam a fazer certas coisas, não creia que estamos falando só de chaves inglesas e de fenda: espadas, livros de encantamentos e coisas científicas também podem ser chamados de ferramentas.

As ferramentas adequadas dão um bônus de +1 ou +2 ao atributo quando se faz uma ação em determinadas circunstâncias: os tubos de ensaio darão a você +1 em Cachola ao usar a ação ciência se estiver fazendo coisas de química, mas não servirão para nada para ações de ciência de física hiperdimensional, nem para outras ações de Cachola como as de curar. A critério do mestre, a bonificação do objeto pode ser aplicada também a certas reações: óculos de detectar movimento poderiam ser pensados, a princípio, para dar +1 a ações de buscar quando se tenta encontrar personagens escondidas, mas também poderiam dar esse +1 às reações a ações de espreitar.

As ferramentas normais dão +1 ao atributo, para uma única ação e só para um dos usos concretos da ação.

• A MORTE •

Hora de Aventura: Roleplaying Game não é um desses jogos chatos em que a galera morre, sabe? Vamos, não é que na Terra de Ooo as pessoas vivam para sempre, mas você já viu que as regras não contemplam que alguém dê uma porretada na sua personagem e ela bata as botas. O pior que pode acontecer a uma personagem segundo as regras é que fique fora de combate, e mesmo disso ela vai se recuperar rápido. Isso não impede que os figurantes e os monstros morram quando você dá porrada neles, é meio que algo seu e do mestre, mas a subida no telhado de uma personagem principal deveria ser um momento dramático e irado... ou não.

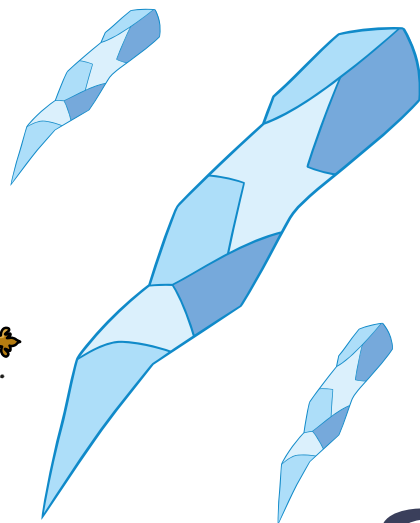
Se isso lhe parecer uma tolice, use essa regra: quando uma personagem principal é colocada fora de combate com três ou mais sucessos magníficos, pode-se colocar nela um estado morto (página 123). É ruim, mas bom, mas seus colegas ainda podem ir até a Terra dos Mortos (página 191) para resgatar sua alma, não?

Ferramentas mais iradas podem dar +2 no lugar de +1 ou dar +1 a vários usos diferentes. Artefatos míticos, únicos e com nome próprio podem fazer coisas mais legais, podem ter suas próprias proezas e defeitos, dar bônus para coisas diferentes ou até mesmo dar +3.

Armas

As armas são um tipo de ferramenta, conforme explicamos agora pouco, mas como trocar tapas é uma das coisas que as personagens de RPG mais gostam, nós trabalhamos duro nesta tabela.

ARMA	AÇÃO	REAÇÃO	MÃOS	ALCANCE
CORPO A CORPO				
ESPADA	+1	+1	1	C/C
ESPADA PESADA	+2	+1	2	C/C
NUNCHAKU	+1	—	2	C/C
MACHADO	+2	—	1	C/C
MACHADO GRANDE	+3	—	2	C/C
FACA	+1	—	1	C/C
ESCUDOS				
ESCUDO PEQUENO	—	+1	1	C/C
ESCUDO GRANDE	—	+2	1	C/C
ARREMESSO*				
FACA	+1	—	1	1 ÁREA
SHURIKEN	+1	—	1	1 ÁREA
DARDO	+2	—	1	1 ÁREA
A DISTÂNCIA				
FUNDA	—	—	1	1 ÁREA
ARCO CURTO	+1	—	1	1 ÁREA
ARCO LONGO	+2	—	1	1 ÁREA
PISTOLA LASER	+1	—	1	2 ÁREAS
RIFLE LASER	+2	—	2	2 ÁREAS

* as armas de arremesso são utilizadas com a ação de lançar, não com a de atacar.

Na tabela, são indicadas quatro coisas de cada arma: sua bonificação quando se usa em ações de atacar, sua bonificação para reações a ações de atacar de outras personagens, as mãos necessárias para manejá-la bem e seu alcance. Há três alcances possíveis:

* **Corpo a corpo (C/C):** Indica que a personagem só se beneficia da arma se atacar outra que está adjacente a ela, quer dizer, caso se encontrem na mesma área.
* **1 área:** Indica que as personagens podem atacar com essa arma qualquer outra personagem que esteja na mesma área que elas ou em uma área adjacente.
* **2 áreas:** Indica que as personagens podem atacar com essa arma a qualquer outra que esteja na mesma área que elas ou a até duas áreas de distância.

Se estiver usando uma arma com alcance 1 área ou 2 áreas e houver obstáculos entre as áreas, adicione +1 à dificuldade de atacar para cada obstáculo entre as áreas.

Exemplo: *Um dos ninjas saca a sua shuriken ninja de praxe e faz uma ação de lançar para atirá-la com o seu atributo Confusão 4. Essa arma dá a ele uma bonificação de +1 a sua ação, por isso ele lança 5 dados. Como tem alcance de 1 área, ele decide atacar a Princesa Marshmallow que está a uma área de distância. Consegue 2 sucessos e 1* .

O jogador da Princesa Marshmallow confere na lista de ações se pode reagir à ação com seu atributo Confusão, então decide fazer isso. Além disso, carrega um prato de sobremesa que serve como um escudo pequeno e também dá uma bonificação de +1 à reação. Como Confusão não é um atributo em destaque da princesa, ela lança três dados no total e consegue 3 sucessos normais. Esses sucessos anulam todos os do ninja, inclusive o magnífico, então o que acontece é que a Princesa Marshmallow consegue parar a shuriken com seu prato de sobremesa. Hoje os doces estão com sorte!

Armaduras

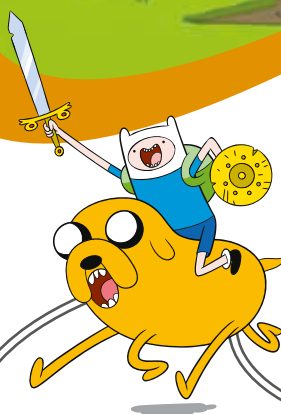
As armaduras também são um tipo especial de ferramentas que proporcionam proteção para ignorar o dano e, ao mesmo tempo, penalizam outras ações.

* As armaduras leves, como as peles ou casacos de couro, proporcionam +1 à reação diante de ações de atacar ou lançar.
* As armaduras médias, como as cotas de malha ou o corselete de couro batido, permitem reduzir o dano das ações de atacar ou lançar em um nível, mas causam uma penalidade de –1 às ações físicas.
* As armaduras pesadas, como o peitoral pesado, reduzem o dano recebido das ações de atacar ou lançar em dois níveis, mas causam penalidade de –2 nas ações físicas.
* Os capacetes e elmos completos protegem também um ou dois níveis de saúde, mas em troca causam uma penalidade de –1 ou –2 às ações de buscar e perceber, e às reações de espreitar e esconder.

Acumular armaduras só serve para acumular penalidades: se você usa várias armaduras, só se aplica a proteção da melhor armadura. Isso inclui as proezas que dão proteção, como «Duro» (página 38).

Exemplo: *Em seu turno seguinte, Pipoca decidiu fazer uma ação de equipar-se para tirar um elmo da mochila e colocá-lo. Segurança em primeiro lugar! Depois, fez um movimento para se mover uma área, onde há um ninja em quem ela quer bater.*

Quando chega o turno do ninja, ele decide se esconder para que a Pipoca não possa fazer nada, então ele lançará dois dados com o seu atributo Falastrice com uma dificuldade igual a 2 porque o salão real é um lugar bem iluminado e há um par de vasos grandes onde dá para se esconder. O jogador da Pipoca tem a opção de reagir com Esperteza e o faz, porque não confia nadinha no ninja e não tira o olho dele. Como é uma reação, o teste do ninja deve superar a dificuldade ou o resultado da Pipoca, o que for maior (página 65).

No geral, o ninja lança 2 dados porque Falastrice não é um atributo de destaque dele, e a Pipoca lança só 1 porque Esperteza também não é um dos seus atributos de destaque e, além disso, ela tem uma penalidade de –1 por estar de elmo. Pipoca não consegue nenhum sucesso, então o teste do ninja deverá superar a dificuldade igual a 2.

• COMBATE SIMPLES •

Tudo isso parece muito complicado para você? Se você não quer tratar o combate de modo diferente de outras coisas, você pode simplesmente considerar que cada arma dá uma bonificação para as ações de atacar e pronto. As armas médias do tipo espadas ou machados de uma mão dariam +1 ao atributo, enquanto que as armas grandes como espadas de duas mãos ou machados de duas mãos dariam +2. Dessa forma simplificada, as armas com alcance C/C só podem ser usadas contra personagens que se encontram na mesma área, enquanto as armas com outros alcances podem ser usadas contra personagens que estejam na mesma área ou em áreas adjacentes. Por sua parte, você pode fazer com que as armaduras proporcionem +1 ou +2 às reações de defesa, assim você deixa para lá as penalidades e outros problemas. Fácil assim!

PONTOS DE HERÓI

Os heróis são pessoas excepcionais que sempre dão o melhor de si mesmos e são capazes de se superar ante a adversidade e realizar esforços excepcionais... de vez em quando. As personagens que os jogadores interpretam têm **pontos de Herói** que podem ser gastos para conseguir efeitos benéficos no jogo.

No começo de qualquer aventura, sem importar como acabou a anterior, cada herói começa o jogo com cinco pontos de Herói.

Na fichas de personagem você pode anotar os pontos de Herói que tem a cada momento, mas tenha em mente que essa quantidade vai mudar durante o jogo. Portanto, recomendamos que você marque a pontuação usando contadores coloridos, moedas, feijões, bolinhas de papel ou deliciosas jujubas... mas resista à tentação de comê-las!

Gastar pontos de Herói

Durante o jogo, você poderá usar pontos de Herói para obter qualquer um dos seguintes efeitos:

* **Adicionar dois dados.** Antes de fazer uma ação ou reação, você pode gastar um ponto de Herói para adicionar dois dados ao seu teste.

* **Repetir dados de um teste.** Depois de fazer um teste com os dados para fazer uma ação ou reação e antes que se resolvam seus efeitos, você pode gastar um ponto de Herói para repetir todos os dados que quiser do seu teste.

* **Ignorar um estado.** A qualquer momento, você pode gastar um ponto de Herói para ignorar um estado durante um turno.

* **Recuperar-se.** A qualquer momento, você pode gastar um ponto de Herói para recuperar até dois níveis de saúde.

* **Ativar uma proeza.** Algumas proezas, para funcionar, precisam que se gaste um ponto de Herói. A qualquer momento, você pode gastar um ponto de Herói para ativar uma proeza de que você precise.

* **Pagar por encantamentos.** Se você joga com as regras de encantamentos da página 84, uma personagem de jogador sempre pode pagar um ponto de Herói para ignorar o custo completo de um encantamento.

A cada turno você pode gastar tantos pontos de Herói quanto quiser, sem mais limites além dos pontos que você tem, mas precisa ser para usos diferentes. Por exemplo, você poderia gastar um ponto para adicionar dois dados ao seu teste e em seguida, outro para repetir o teste (incluindo esses dados que você adicionou!), mas não poderia gastar dois pontos para adicionar quatro dados, nem repetir o teste duas vezes.

Exemplo: *Apesar dos esforços da Pipoca para que o ninja não se escondesse, ele conseguiu, então, quando volta a ser o turno dela, Pipoca decide buscar por ele. Como o ninja tem tamanho médio, a dificuldade da ação será igual a 1 (ver ação buscar, página 98). Pipoca tem que testar Esperteza com uma penalidade de –1 por causa do elmo (que não a deixa enxergar muito bem), então antes de fazer a ação ela decide gastar um ponto de Herói para poder testar com dois dados extras.*

Ganhar pontos de Herói

Durante a partida, haverá também oportunidades de ganhar novos pontos de Herói, embora muitas vezes deverá ser você, como jogador, quem terá de buscá-los. Não há limite para os pontos de Herói que você pode acumular durante a aventura: se você não para de fazer coisas heroicas e não é nem louco de gastar os pontos que receber, pode chegar a ter um belo punhado deles. No entanto, não recomendamos que você acumule os pontos sem gastá-los: lembre-se de que no começo da próxima aventura, você vai voltar a ter cinco pontos de Herói, sem importar como acabou a aventura anterior. Os pontos existem para que sejam gastos! Aqui vamos discutir os modos de ganhar pontos de Herói durante o jogo:

* **Enfrenta o seu defeito.** Essa é a principal forma de ganhar pontos de Herói. Nos defeitos explicados no capítulo de criação de personagens (página 26), procuramos mencionar em cada um como se pode conseguir pontos de Herói através daquele defeito. Quando você inventar um defeito, assegure-se de que o mestre e você têm claro como se pode ganhar pontos de Herói com ele. Em todo o caso, mantenha essa ideia: se você enfrenta seu defeito para ajudar outros, ganha um ponto de Herói.

* **Sacrifica-se pela causa:** Se para beneficiar quem precisa você renuncia a coisas importantes, como essa espada irada ou os novos poderes que tornam você tão bolado, você ganha um ponto de Herói. O sacrifício tem que ser significativo: perder sua caneta de duas cores não parece um grande sacrifício, a não ser que a caneta tivesse propriedades mágicas e você a tenha perdido para salvar algumas pessoas casas.

  Exemplo: *Embora a princípio os heróis estivessem vencendo os ninjas, eles estão virando o jogo e os heróis já estão muito cansados. O Professor Amendoim tenta negociar com eles para que eles partam e os deixem lanchar em paz. Os ninjas estão dispostos a ser racionais, e se oferecem a ir se puderem ficar com os espetos da Pipoca... De início a Pipoca se nega e abraça seus espetos. Eram da sua avó! Ela os deu quando a ensinou a lutar! E além disso são seus amuletos de sorte, e sempre os levou consigo... Mas ao olhar para os seus amigos magoados e o lanche, se dá conta de que seus amigos fariam o mesmo por ela... Com lágrimas nos olhos, Pipoca entrega os espetos ao que parece ser o líder ninja. Como renunciou a algo com que se importa pelo bem maior, o mestre dá a ela um ponto de Herói.*

* **Ajuda os demais.** Se você deixar de lado um interesse seu para ajudar a personagem de outro jogador, ele pode dar pra você, se quiser, um dos pontos de Herói dele. O mestre precisa aprovar a troca de pontos, então não façam um teatrinho para passar os pontos de uns para os outros: a situação precisa ser tal que realmente esteja fazendo um esforço para ajudar a outra pessoa. Ninguém disse que ser um herói era fácil!

* **Recebe um estado gratuito:** Tanto o mestre quanto o jogador podem sugerir em ocasiões em que a personagem recebe um estado gratuito, quer dizer, sem que seja resultado de uma ação sofrida ou consequência de uma ação que falhou, mas simplesmente porque cola na história. Por exemplo, você pode gostar que a personagem levante esfomeada porque não tomou café da manhã ou esteja em estado cansado porque passou a noite jogando com o BMO. Jogador e mestre devem estar de acordo para que a personagem receba esse estado. Um estado gratuito dura uma cena e a personagem que o recebe ganha um ponto de Herói.

  Exemplo: *Lembra de quando a Pipoca chegou no castelo da Princesa Marshmallow depois de ter corrido, detido o Professor Amendoim e encontrado o avião de papel e o mestre deu a ela o estado cansado? Pois ele também deu um ponto de Herói para ela! Por isso o jogador aceitou feliz.*

* **Gastar pontos de Experiência.** Às vezes você precisa desesperadamente de um ponto de Herói e tem a reserva zerada. Que péssimo! Mas se você for um aventureiro experiente ainda há uma possibilidade para você, não se desespere! Você pode gastar dois pontos de Experiência (página 92) dos que você tiver recebido por suas aventuras passadas para comprar um ponto de Herói instantâneo, mas deverá gastá-lo imediatamente, nada de guardá-lo para depois.

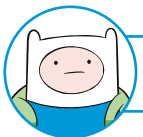
MAGIA

A Terra de Ooo está cheia de maravilhas e coisas fabulosas. Em **Hora de Aventura**, muitas personagens são mágicas: todas as pessoas que tenham proezas podem se considerar como tais. Porém, só algumas podem ser chamadas de magos.

Embora os seres mágicos tenham algum poder ou capacidade especial (como a capacidade do Jake de mudar de forma e de tamanho, ou os poderes vampíricos da Marceline), os magos são capazes de realizar encantamentos diversos e variados. Um encantamento é um uso mágico, um efeito concreto selecionado de uma variada e versátil coleção de possibilidades. Por exemplo, uma personagem mágica poderia ter o poder de criar um escudo de gelo, enquanto um mago de gelo poderia criar esse escudo, congelar seus oponentes, fazer homens de neve que seguem suas ordens, etc.

No entanto, essa maior variação dos encantamentos tem limitações e um custo. Os magos precisam usar energia mágica de seu entorno e de si mesmos para dotar de poder os seus encantamentos. Assim mesmo, para que possam usá-los, precisam de um foco, quer dizer, um objeto de poder. Além disso, os magos são especializados: cada mago pertence a uma das oito escolas de magia e só poderá fazer encantamentos relacionados a sua escola de magia.

Cara, isso de magia me parece muito complicado.

Mas nem começaram a explicar ainda! Bom, tá bom, ocupa um pedaço maior que o resto das regras, mas é que a magia é algo muito radical e legal e...

Afe, passo.

É...

Passo, cara, passo. Certeza que é tipo uma aula de matemática.

Nãaaaao, de verdade, colega. É super radical! Bom, quer saber? Não importa. Se as regras de magia são muito complicadas pra você, não usa: faça com que os magos tenham um bocado de proezas mágicas iradas e pronto.

Para que uma personagem seja um tipo de mago deve ter a proeza «Mago» do atributo Teimosia (página 54). Essa é uma proeza mágica poderosa, por isso uma personagem maga recém-criada terá que ter uma pontuação Teimosia 4 ou maior: faz falta a força de vontade para manipular as energias mágicas. Na verdade, uma personagem com Teimosia 3 poderá se transformar em maga durante o jogo (como pode ser visto nas regras de experiência da página 92), mas avisamos que será um mago medíocre... como o pobre Abracadaniel, por exemplo (página 134).

Então a minha personagem pode ser um fantasma que é um mago que lança raios?

Eh... claro, por que não? Simplesmente lembre-se de que você tem que ter uma pontuação alta em Teimosia, 4 ou 5, porque é o atributo com que você vai fazer magia e com certeza é o que você vai usar mais vezes em testes. E quando escolher as proezas, coloque «Mago» em Teimosia, se não, você não será um mago!

Uma personagem que seja um mago tem acesso a uma ação especial **conjurar** (página 86). Ao conjurar, o mago manipula as forças mágicas do seu entorno e de si mesmo e as transforma em um efeito. O efeito é, de fato, o encantamento concreto que o mago está fazendo. Mas não nos adiantemos.

Um encantamento tem três elementos: nome, nível e efeito. O nome do encantamento é inventado pelo jogador ao fazê-lo, mas tem que ser irado e descrever o que o encantamento vai fazer. O nível do encantamento depende de quão potentes vão ser seus efeitos, e vai fazer com que o encantamento seja mais difícil de fazer e que tenha um custo maior. O efeito é como se transfere o encantamento para as regras de jogo, e é determinado pelo jogador e pelo mestre em conjunto: o jogador sugere o que quer fazer e o mestre dá o tom de como se transfere para as regras. Segundo isso, o mestre determina qual é o nível do encantamento.

Atenção, um mago não sabe uma lista fechada de encantamentos, mas ele domina uma escola de magia e pode fazer qualquer encantamento que o mestre aprove e que pertença a essa escola. Vamos dar alguns exemplos de encantamentos de cada escola para que você tenha uma ideia, mas a magia deve ser uma coisa viva, imprevisível e variada. Dê asas a sua imaginação!

Então eu tenho que inventar o encantamento cada vez que eu quiser usar?

Não exatamente. Em muitos RPG existem listas infinitas de encantamentos e o jogador tem que olhar essa lista para escolher o feitiço e anotar ele na ficha, e a personagem só pode fazer esse encantamento até aprender outro. Hora de Aventura é outra coisa. Quando quiser lançar um encantamento, você o inventa, mas isso não impede que você o anote na sua ficha de personagem se você quiser lembrar dele para usar outra vez. Se você voltar a usar, ótimo! Mas se em outra situação você decide que outro encantamento seria melhor, então pode criar outro e também é ótimo!

Foco

Cada personagem maga precisa de um foco, um objeto que canaliza seus poderes mágicos ou que seja a fonte deles. Pode ser uma coroa, um bastão, uma pedra preciosa, uma varinha, um livro, calças ou o que vier na sua cabeça. O foco é um objeto mágico e não pode ser destruído por métodos mundanos, e se o roubarem do mago, terminará voltando para ele de um jeito ou de outro... Com certeza com uma aventura no meio. Apesar do que foi dito, o foco pode ser removido temporariamente, deixando o mago sem acesso a seus poderes. Essa é uma importante limitação da magia na Terra de Ooo, então se você tem uma personagem que é um mago ou uma maga, lembra que vai depender em grande parte do seu foco.

Não confunda o foco com uma ferramenta mágica (página 76) que ajuda o mago a lançar encantamentos, como um livro de feitiços +2 ou uma varinha +1. Certo, um livro de encantamentos ou uma varinha também poderiam ser um foco, mas lembre-se de que **o foco não dá nenhuma bonificação ao lançar encantamentos,** mas é o que permite que o mago os lance. Quer dizer, um foco não pode ser também uma ferramenta.

Então o foco tem que ser obrigatoriamente uma varinha mágica?

Que nada! Isso aqui é Hora de Aventura, pode ser qualquer coisa!

Inclusive um cachimbo?

Se você quiser, sim. Escolhendo um cachimbo como foco para o fantasma mago!

Custo dos feitiços

A magia precisa se alimentar com energia mágica, que se extrai do entorno ou do próprio mago. No jogo, o mago tem que pagar o efeito com um nível de saúde para cada nível de encantamento. No entanto, cada sucesso magnífico que se obtém ao conjurar pode ser usado para reduzir esse custo em um. Assim, um encantamento de nível 1 é grátis se o mago obtém um sucesso magnífico, mas custa-lhe um nível de saúde se não o obtém. Um encantamento de nível 2 custa dois níveis de saúde, mas se o mago obtiver um sucesso magnífico só lhe custará um nível de saúde e, se obtiver dois, não lhe custará nenhum. E um feitiço de nível 3 custará três níveis de saúde ao mago, mas se obtiver um sucesso magnífico lhe custará dois, se obtiver dois sucessos magníficos lhe custará um e se obtiver três não lhe custará nenhum. Sacou?

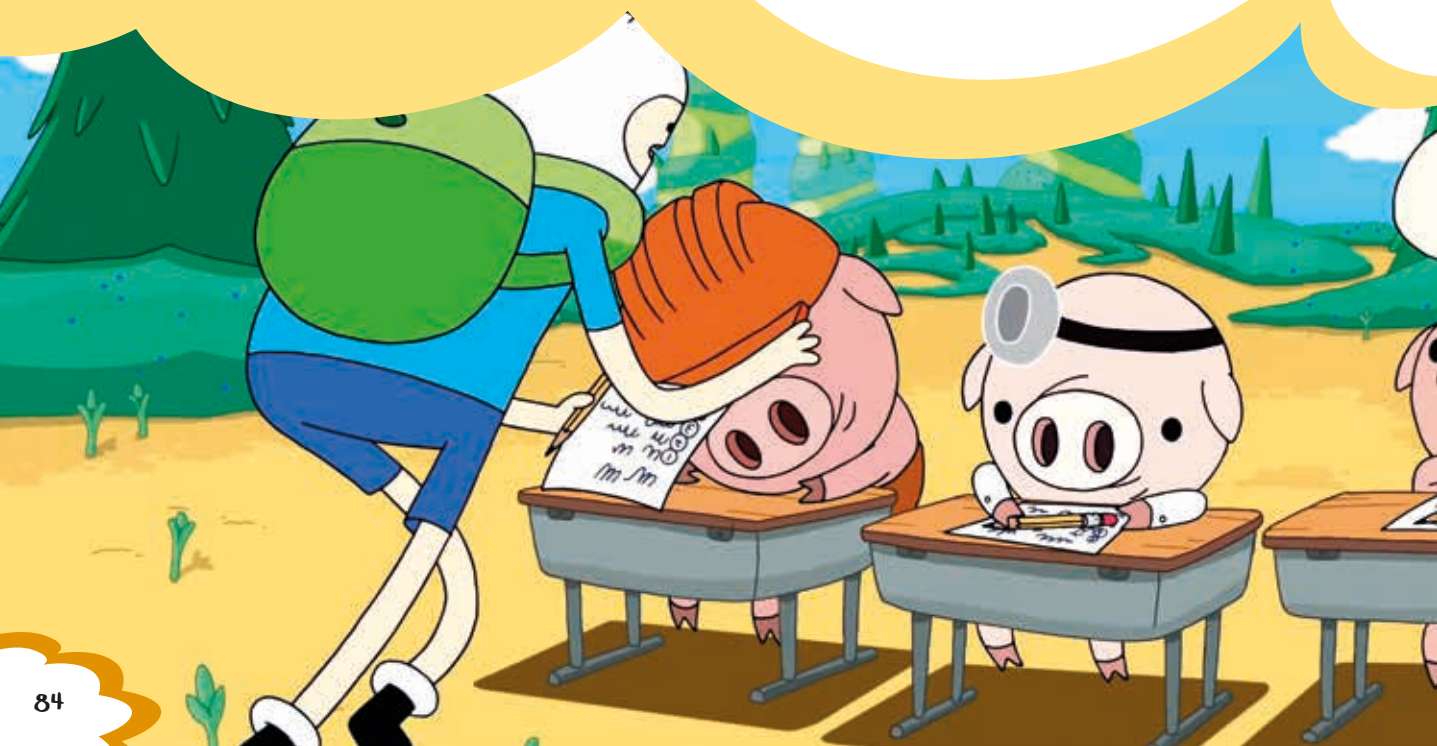
Os sucessos magníficos usados para reduzir o custo do encantamento representam que o mago está extraindo energia ao seu redor, então não tem que pagá-lo por conta própria. Nos encantamentos, os sucessos magníficos podem ser usados para outras coisas, assim como no resto das ações, mas lembre-se: um sucesso magnífico que se usa para reduzir o custo do encantamento não pode ser usado para outros fins.

Vou lançar um encantamento de nível 3 que é uma nuvem de raios. Então eu lanço cinco dados por conta da minha Teimosia 5, não é?

Exato, colega!

Tirei três sucessos normais e um sucesso magnífico.

Bom teste! Você consegue lançar o encantamento, e como tem um custo de 3 níveis de saúde, só vai te custar dois, porque com o sucesso magnífico dá 3.

Se ao fazer um encantamento o mago não tiver níveis suficientes de saúde para pagar por ele, o jogador pode escolher se o encantamento falha ou se funciona. Se o encantamento falha, não incorrerá em custo algum, mas se tiver sucesso, ele perderá todos os níveis de saúde que tiver e ficará inconsciente imediatamente depois que o encantamento fizer efeito. Em todo caso, uma personagem de jogador sempre pode pagar um ponto de Herói para ignorar o custo completo de um encantamento.

Oh, não... Só me resta uma caixa de saúde, isso significa que fico inconsciente depois de lançar o encantamento?

Não depois de lançá-lo, mas imediatamente depois que ele fizer efeito. Mas você também pode decidir que o encantamento falhou, então nem vai ter efeito, nem vai custar nada.

Mas eu quero que tenha efeito e continuar no combate! Os pontos de Herói servem pra alguma coisa? Eu tenho um montão!

Claro, se você gastar um, vai ignorar o custo do encantamento. Nossa, que radical esse ponto de Herói!

Escolas de magia

Na Terra de Ooo são conhecidas oito escolas de magia, mas quem sabe se poderiam existir mais, de outras dimensões ou mundos paralelos? Cada escola tem um âmbito de atuação que reúne o tipo de coisas que pode fazer. Contudo, há alguns efeitos que podem ser conseguidos por diferentes escolas, cada uma a seu modo. Por exemplo, a escola de fogo poderia permitir que o mago voe impulsionado por labaredas, enquanto que a escola de rocha poderia fazer com que o mago viajasse por um escorregador de pedra que vai se criando sob seus pés, a escola de vida poderia fazer com que lhe crescessem asas e a escola de ar criar ventos fortes que o levarão de um lugar a outro.

Como é? Todos os magos são iguais?

Não, não, seu maluco, também não é isso. Mas sim, é verdade que cada escola de magia é mais um toque de cor para fazer uma série de coisas muito parecidas, mas de maneiras ligeiramente diferentes, e...

LALALALALALALALA... NÃO TÔ TE OUVINDO, LALALALALALA...

Ar

Estados associados: Crédulo, Deslumbrado

A escola de ar manipula os ventos, cria tempestades, pode tornar as coisas mais rápidas, cria arco-íris e outros efeitos de luz. Com ela é possível lançar raios, voar, trocar a cor das coisas e outras bobagens. Sua escola oposta é a escola de rocha.

Marceline, você quer que o seu fantasma lance raios, não é? Então essa é a sua escola!

Dimensional

Estados associados: impressionado, escondido.

A escola dimensional permite trocar a forma e o tamanho das coisas, teletransportar-se, tornar-se invisível ou intangível, invocar seres de outras dimensões ou viajar para elas, entre outras coisas. Tem como oposta a escola mental.

Fogo

Estado associado: queimando.

A escola de fogo permite criar e manipular as chamas, voar envolto nelas, aumentar a temperatura das coisas e efeitos similares. Sua oposta é a escola de gelo.

Gelo

Estado associado: congelado.

A escola de gelo permite baixar a temperatura das coisas, criar tempestades de neve, manipular a água e o que acontece com ela relacionado ao frio. Sua escola oposta é a de fogo.

Mental

Estado associados: concentrado, confuso, enfeitiçado.

A escola mental permite criar ilusões, controlar todo mundo, mover objetos com o pensamento, se comunicar telepaticamente, ler a mente, se tornar mais esperto e outras coisas psíquicas alucinantes. Sua oposta é a escola dimensional.

Morte

Estados associados: assustado, doente.

Essa escola pratica uma magia muito má. Permite invocar demônios, levantar os mortos de suas tumbas, se transformar em coisas horrorosas, causar pragas e enfermidades, invocar fantasmas e outras coisas terríveis que seguem o mesmo estilo. É a oposta da escola de vida.

Rocha

Estado associado: paralisado.

Essa escola permite a manipulação dos cristais, da pedra, da areia, do vidro e de todos os tipos de minerais. Permite transformar seus inimigos em pedra, se tornar resistente como a rocha, extrair poderes das pedras preciosas e coisas desse estilo. É oposta à escola de ar.

Vida

Estados associados: aturdido, inspirado.

A escola de vida permite controlar animais e plantas, comunicar-se com eles, alterar o próprio corpo e o dos outros, curar, se tornar mais forte e outras agitações iradíssimas relacionadas com a natureza, os seres vivos e essas coisas *hippies*. Se opõe à escola da morte.

Conjurar

Conjurar é um tipo de ação especial que só está disponível para personagens que são magos (página 54). Conjurar permite ao mago manipular as energias mágicas para criar um efeito. O mago pode criar efeitos muito diferentes e esses também podem afetar a um alvo de formas diferentes, por isso que o atributo de reação do alvo vai depender de cada caso.

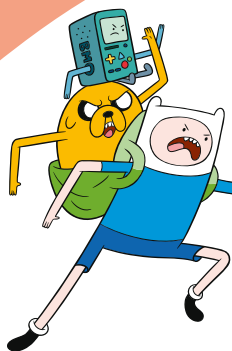
O processo de conjurar durante o jogo é o seguinte:

- O mago anuncia o encantamento que vai fazer, inventando um nome irado para ele.
- O jogador diz ao mestre o efeito que quer produzir. Se ele considerar que o efeito não é possível para essa escola de magia, ou é muito poderoso, o encantamento falha e a personagem que é o mago perde a sua ação. Isso deveria ser uma exceção e deixa-se para casos em que o jogador quiser abusar dos poderes da personagem. Não é divertido quando dizem toda hora que você não pode fazer o que quer, e a magia não deveria ser algo limitado, mas algo muito louco! No caso normal, o mestre decide como se traduzem as regras de jogo para os efeitos que o jogador quer produzir.
- Segundo o quão poderoso o efeito parecer, o mestre determina o nível do encantamento, que será o que nos dirá o custo e a dificuldade da ação de conjurar. O jogador não pode voltar atrás ao saber o nível de um encantamento: Já está conjurando! Mas se o que você tentar for poderoso demais, talvez devesse ter pensado melhor antes de indicar o efeito que queria conseguir.
- Se o encantamento tem um alvo que não quer ser afetado, o mestre determina qual reação é permitida ao alvo do encantamento.
- O jogador faz a ação de conjurar. Se tiver sucesso na ação, o encantamento é bem-sucedido, paga-se seu custo e se aplicam seus efeitos. Se não, o encantamento falha e não tem custo algum para o mago.

Quando traduzir em regras os efeitos de um encantamento, procure usar as mecânicas existentes sempre que possível. O efeito do encantamento pode ser traduzido em uma ação ou imita uma proeza existente? É realmente necessário criar um estado novo para o encantamento ou pode-se usar algum dos que já existem? Aproveite algo que já existe antes de começar a inventar algo novo.

Em relação a isso, muitas vezes, um encantamento imita uma ação, mas sempre terá duas diferenças importantes: um encantamento é sempre feito com o atributo Teimosia do mago (a não ser que uma proeza diga o contrário) no lugar do atributo que normalmente se usaria para a ação (embora o atributo de reação do alvo será o normal) e a dificuldade de um encantamento depende do seu nível, não de nenhuma circunstância que normalmente possa determinar a dificuldade da ação. A magia pode ser o jeito fácil de fazer muitas coisas!

Bom, então vou lançar um raio de fogo. O encantamento se chama «Lança solar».

Hehe, que nome mais legal. Certo, então isso é como uma ação de lançar, mas você vai usar Teimosia para fazer a ação, já que é um encantamento, e a dificuldade é 1, que é o nível do encantamento.

• ENCANTAMENTOS E PONTOS DE HERÓI •

Algumas proezas especialmente potentes requerem o gasto de um ponto de Herói. Ao imitá-las com um encantamento, esse gasto se mantém a não ser que se incremente em um o nível de encantamento, caso em que o gasto do ponto de Herói já não seria necessário.

Encantamentos de nível 0

Esse nível serve para fazer um truque menor que só tem efeitos cosméticos, mas não se traduz em nenhuma regra do jogo, ou que normalmente não requeira uma ação, como acender uma fogueira (fogo), esfriar uma bebida (gelo), fazer malabarismo com luzes (ar) ou murchar uma flor (morte). Esses encantamentos não têm nenhum custo, mas seguem requerendo uma ação com dificuldade 0.

Encantamentos de nível 1

Permitem realizar com um encantamento algo equivalente a uma ação, como **lançar** um raio de fogo (escola de fogo), **equipar-se** com uma espada de gelo (gelo), **prender** usando raízes (vida) ou **assustar** com uma ilusão assustadora (mental). Fazem com que você ganhe durante uma cena o equivalente a uma proeza normal, como torná-lo vigoroso como abeto (escola de vida), mudar de tamanho para se tornar grande (vida) ou tornar seu agarrão poderoso ao transformar suas mãos em pedra (rocha).

Nos encantamentos desse tipo, o mago pode usar um sucesso magnífico para colocar um estado associado a sua escola de magia no alvo.

Encantamentos de nível 2

O encantamento faz algo equivalente a uma ação, mas com um destes modificadores:

* **Efeito maior.** Qualquer efeito da ação é dobrado. Por exemplo, no lugar de causar 1 nível de saúde, causa 2 níveis de saúde (também dobra o efeito dos sucessos magníficos).
* **Instantâneo.** Uma ação que requeira uma cena pode ser feita em um turno.
* **Duração maior.** Os efeitos da ação se ampliam em um passo: se duravam um turno, duram três, se duravam três turnos, duram uma cena, se duravam uma cena, duram uma história, se duravam uma história, duram indefinidamente.
* **Mais alvos.** A ação, no lugar de afetar uma personagem, afeta duas e pode dobrar os afetados para cada sucesso magnífico que obtiver.
* **Ganhar área.** A ação afeta todas as personagens que se encontram dentro de uma área no lugar de afetar só uma delas.
* **Mais alcance ou área.** O alcance da ação é dobrado ou, se a ação afetava uma área, passa a afetar duas. Se a ação não tinha alcance, ganha alcance de uma área.

Durante uma cena, o encantamento proporciona o equivalente a uma proeza poderosa ou a uma proeza normal com o dobro de efeito, como tornar você duro como rocha (escola de rocha) e você pode ignorar um nível de saúde de cada ataque; que você ganhe a capacidade de voar como a luz (escola dimensional) e mover-se até quatro áreas usando um movimento; torná-lo vigoroso como um carvalho (escola de vida) e ganhar dois níveis de saúde adicionais, etc.

Nos encantamentos desse tipo, o mago pode usar um sucesso magnífico para colocar um estado associado com a sua escola de magia, além de outro efeito do sucesso magnífico.

E se o meu raio de fogo for uma bola de fogo que explode e queima todo mundo? Chamarei de «Esfera solar».

Eeei, que nome mais bonito. Certo, é como antes, uma ação de lançar, mas tem um modificador porque afeta todos dentro de uma área, então é um encantamento de nível 2.

Encantamentos de nível 3

É como no nível 2, mas o encantamento pode escolher dois modificadores no lugar de um, o que inclui o mesmo modificador duas vezes. Se fizer isso, qualquer dobro se transforma em triplo. Por exemplo, se escolher uma ação atacar com efeito maior duas vezes, causaria 3 níveis de saúde de dano (e 3 para cada sucesso magnífico), se escolher mais alvos duas vezes, então afeta três alvos e cada sucesso magnífico triplica os alvos.

Alternativamente, o encantamento poderia conceder os efeitos de uma proeza normal com o triplo de efeito ou de uma proeza poderosa com o dobro de efeito. Poderia se tornar duro ao transformar sua pele em diamante (escola de rocha) e isso proteger dois níveis de saúde seus; tornar-se vigoroso como uma sequoia (escola de vida) e ganhar três níveis de saúde adicionais; tornar-se tão elástico quanto a água (escola de gelo) e poder agir a até três áreas de distância, etc.

Nos encantamentos desse tipo, o mago pode usar um sucesso magnífico para colocar o estado associado com a escola de magia, além de outro efeito do sucesso magnífico.

Quero criar um exército de monstros de neve que lutem por mim. Vou chamar o encantamento de «Exército de monstros de neve». Hahahaha, sou um gênio colocando nomes nos encantamentos.

Certo, mas isso se parece muito com a ação contatar, mas no lugar de precisar de uma cena, vai levar só um turno. Se deixarmos como um encantamento de nível 2 (uma ação com um modificador) só criará um monstro de neve, que terá Confusão 3 e um nível de saúde (é um figurante). Serve?

Não! Um monstro de neve não é um exército, preciso de mais, muitos mais.

Bom, então podemos colocar outro modificador: alvos múltiplos, mas então o encantamento será de nível 3. Assim, se o encantamento tiver sucesso, criará dois monstros de neve, mas você pode dobrar os monstros gerados para cada sucesso magnífico que você tiver. Melhor assim?

Nível 3 é um absurdo! Você quer que eu falhe! Você é um aproveitador.

É o que tem pra hoje, seu maluco.

Encantamentos de nível 4?

Certeza que existe magia mais poderosa que os encantamentos de nível 3. Na Terra de Ooo acontecem coisas maravilhosas que poderiam ser encantamentos de nível 4, 5 ou vai lá saber.

Poções e encantamentos preparados

Alguns magos colocam seus encantamentos em poções ou objetos, de modo que quem usá-los possa lançar o encantamento. Quando for assim, anote o atributo Teimosia do mago que colocou o feitiço no objeto: embora o teste com os dados da ação de conjurar seja feito pelo portador do objeto, na verdade a intensidade mágica do mesmo é a do mago que o preparou. Mas cuidado, que o custo do encantamento quem terá que pagar será a personagem que o estiver usando. Por isso a magia é tão perigosa em mãos inexperientes! Isso sem falar que o encantamento que está nessa poção que você está bebendo pode não ser o que você esperava...

Deixa ver se eu entendi... Embora minha personagem não seja um mago, se eu tiver um encantamento engarrafado, posso usá-lo, não? Mas não testo com o meu atributo Teimosia, mas com o do mago que o fez. E, exceto por isso, eu o lanço como se fosse um mago, com a dificuldade igual ao nível do encantamento e tudo mais, não?

Exato, Caroço!

De onde saem essas poções?

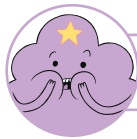
O mais fácil é que as personagens as encontrem por aí em suas aventuras. Na cidade do magos podem ser compradas (se você for mago) e, se tiver colegas que sejam bons nesse assunto, com certeza que podem dar algum encantamento preparado para você de vez em quando para dar uma mão nas suas aventuras. Em qualquer masmorra que se preze deveria haver objetos com encantamentos que as personagens estarão ansiosas para pilhar.

Eh, cara, agora você tá falando a minha língua. Isso de eu encontrar poções nas masmorras me parece matemático.

Porém, se você vai interpretar uma personagem que é um mago, cedo ou tarde vai querer preparar as suas próprias poções, para que vamos nos enganar, você está se perguntando como se faz, não é?

Pois bem, preparar uma poção é basicamente uma ação de cozinhar (página 100), mas se faz com Teimosia no lugar de Esperteza. A dificuldade é o nível do encantamento +1: é sempre um pouco mais difícil engarrafar a magia do que simplesmente deixá-la agir. Nem precisa dizer que o encantamento que você está transformando em poção tem que ser da sua escola de magia: você não pode sair por aí enfiando em frascos os encantamentos que você nem conhece. A última coisa que você tem que saber é que, ao criar a poção, você tem que pagar o custo do encantamento de modo normal e pode usar sucessos magníficos da sua ação de cozinhar para reduzi-lo, como sempre. Sim, é assim: um encantamento engarrafado precisa ser pago duas vezes, no momento de fazer a poção, pelo mago que o faz, e no momento de usar o encantamento, por quem quer que o use. O que vamos fazer, a magia é complicada!

Então posso colocar minha esfera solar em um vaso de cristal e dá-lo para a Caroço para que a personagem dela lance?

Você pegou a coisa!

Ou seja, é maneiro!

EXPERIÊNCIA

Embora nós achemos que jogar aventuras imaginárias alucinantes na Terra de Ooo com seus amigos seja recompensa o bastante, tradicionalmente os RPGs incluem regras para que as personagens evoluam, em que «evoluir» significa que se tornam mais importantes e aprendem coisas úteis e nem tão úteis, como tocar piano ou lançar bolas de fogo.

Para isso, idealizamos regras de experiência que basicamente são compostas de duas partes: como obter

pontos de Experiência durante o jogo e como gastá-los depois para melhorar a personagem.

Em **Hora de Aventura: Roleplaying Game,** ganha-se a experiência depois de cada sessão de jogo. Se uma sessão for muito curta (menos de duas horas), com certeza o mestre determinará que não se ganhará experiência até a próxima sessão para que as personagens não avancem rápido demais, mas isso fica a seu critério: se foi uma hora e meia muito intensa de jogo, não há razão para não considerar isso como uma sessão completa.

Quem confere esses pontos de Experiência? Em outros RPGs, a distribuição de pontos de Experiência é um dos duros trabalhos do mestre, mas em **Hora de Aventura** é o próprio jogador quem decide quantos pontos de experiência sua personagem recebe. Mamão com açúcar, não? Bem, também não é assim, tá? Resista à tentação de se dar todos os pontos em cada sessão, pergunte aos demais jogadores e ao mestre, e seja justo consigo mesmo.

Certeza que alguns espertos se dão todos os pontos o tempo todo. O mestre terá que falar sério com eles.

Naaaaaaah, na boa. Não vale a pena esquentar a cabeça. Deixa cada um se divertir do seu jeito.

Para determinar os pontos de Experiência que lhe cabem, siga o guia que incluímos a seguir. Como você vai ver, dedicamos vários parágrafos a isso e, em cada um, há uma série de perguntas sobre o seu papel na partida. Para cada parágrafo você pode ganhar um ponto de experiência, mas só se puder responder afirmativamente a todas as perguntas do parágrafo. Não acontece nada se você não conseguir todos os pontos: isso vai servir para que você possa ganhar mais da próxima vez.

* **Se divertiu:** Você riu de verdade com a sua interpretação ou com a dos outros jogadores? Você ficou intrigado, emocionado ou atento durante toda a partida? Ficou com vontade de continuar jogando? Você ganha um ponto de experiência se a resposta para as três coisas for sim.

* **Interpretou:** Você interpretou seguindo as motivações da sua personagem? Você interpretou segundo o que a sua personagem sabia, ignorando as coisas que você sabe? Usou outra voz quando era sua personagem que estava falando? Se puder responder que sim a essas três coisas, você ganha um ponto de Experiência.

* **Divertiu os outros:** Os outros jogadores riram com as suas interpretações ou as suas ideias improvisadas? Deixou que os outros tivessem seus momentos sem monopolizar a partida? Você fez algo que prejudicava sua personagem só porque era divertido? Se puder responder que sim às três perguntas, então você merece esse ponto.

* **Foi heroico:** Você enfrentou seu defeito para salvar outras personagens? Você renunciou a algo de que gostava pelo bem comum? Você deixou seus interesses de lado para ajudar quem precisava? Se responder sim, sim e sim, então se dê um ponto por agir como um herói, colega. Você ganhou esse!

Uma vez que cada jogador tenha se dado seus pontos, o mestre dará outros dois, um para o jogador que lhe

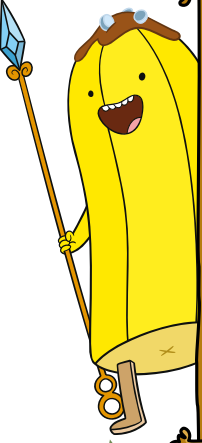
pareceu mais divertido e outro ao jogador que ele ou ela considere que contribuiu mais com a história. Podem ir para o mesmo, então alguém pode acabar levando dois pontos adicionais!

A segunda parte do sistema de experiência é como gastar esses pontos. Em princípio, a experiência pode ser gasta a qualquer momento durante o jogo: sim, inclusive no meio de uma ação. Agora bom, a menos que você tenha muita certeza de onde quer usá-la, é quase certeza que você vai dedicar um tempo a pensar, revisar listas de proezas e coisas assim. Por isso, nossa recomendação é que você gaste a experiência entre uma e outra sessão de jogo, quer dizer, com calma, quando tiver terminado de jogar a aventura do dia.

A maioria das coisas que podem ser feitas com a experiência custam muitos pontos, então não se desespere e vá anotando o seu total na ficha de personagem. Guarde um pouquinho sessão por sessão e acabará acumulando os pontos de experiência necessários.

A seguir você tem uma lista para saber no que pode gastar seus pontos de Experiência:

* **Ponto de Herói instantâneo:** Gaste imediatamente dois pontos de Experiência para receber um ponto de Herói. Você tem que gastar esse ponto imediatamente, não pode guardá-lo para depois.

* **Trocar uma proeza por outra do mesmo tipo:** Você pode trocar uma proeza normal por outra, ou uma proeza poderosa por outra. Não importa se a proeza antiga era mágica e a nova não, e vice-versa, só o que importa é que ambas sejam normais ou ambas sejam poderosas. Apague a proeza antiga e a substitua pela nova. As pessoas mudam!

* **Trocar uma proeza normal por uma poderosa:** Você pode eliminar uma proeza normal da sua personagem e trocá-la por uma proeza poderosa. Você não precisa ter espaços de proeza no atributo para fazer isso, isso só importava na fase de criação de personagem. Também não importa que a proeza seja mágica e a nova não, ou o contrário. Apague a proeza normal da ficha de personagem e anote a nova proeza poderosa. As pessoas evoluem!

* **Aumentar a pontuação de um atributo em destaque em +1:** Você pode adicionar um ponto extra à pontuação de um dos seus atributos em destaque. Isso não proporciona nenhuma proeza nova no atributo. Simplesmente apague da ficha de personagem a pontuação velha do atributo e anote a nova. As pessoas melhoram!

* **Adicionar um atributo em destaque novo com pontuação 3 e um espaço para proeza:** Se o mestre permitir, você pode adicionar um atributo em destaque novo à sua personagem com pontuação igual a 3 e um espaço de proeza. Sim, isso significa que, pelo mesmo preço, você recebe uma proeza normal ou mágica nova (mas não poderosa).

Como você pode ver, todas essas melhorias são iradíssimas e com certeza você está querendo ir jogar para ganhar muita experiência e poder melhorar muito a sua personagem. Porém, como quase tudo nessa vida, essas melhorias têm um preço e, como você vai compreender, umas são mais caras do que outras. Na tabela seguinte você encontrará o preço de cada uma das melhorias anteriores:

MELHORIA	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
PONTO DE HERÓI INSTANTÂNEO	2 PONTOS
TROCAR UMA PROEZA POR OUTRA DO MESMO TIPO	10 PONTOS
TROCAR UMA PROEZA NORMAL POR UMA PODEROSA	20 PONTOS
ADICIONAR UMA NOVA PROEZA NORMAL	30 PONTOS
AUMENTAR A PONTUAÇÃO DE UM ATRIBUTO DESTACADO EM +1	50 PONTOS
ADICIONAR UM NOVO ATRIBUTO DESTACADO COM PONTUAÇÃO 3 E UM ESPAÇO PARA PROEZA	100 PONTOS

LISTA DE AÇÕES

A seguir, apresentamos a lista de ações mais comuns. Não é completa, porque vai lá saber o que vai passar na cabeça dos jogadores, mas reúne as ações mais comuns e serve como guia para que o mestre possa improvisar suas próprias regras de ações em tempo real quando necessário.

Se lhe for útil, você pode pensar nas ações como as habilidades de outros RPGs: definem um uso específico do atributo, com a sua dificuldade, os efeitos de ter sucesso, etc. Se não souber do que estou falando, faz de conta que não disse nada!

Em cada ação se indica seu tipo e o atributo que usa com um ícone dourado e se permite reação se indica com que atributo com um ícone prateado. Com ícones cor de bronze se indica se a ação é cooperativa ou se requer uma cena para se completar. Depois se explicam seus efeitos no jogo; e se mostram exemplos de dificuldades e como se podem usar os sucessos magníficos ao usá-la. Mas tudo são sugestões! Se seus jogadores têm em mente usos criativos das ações e efeitos irados para os sucessos magníficos, deixe que eles se expressem. Se eles viajarem muito, aí está você para trazê-los de volta para a terra, não é?

Espreitar

Você pode se mover sigilosamente e entre as sombras para se aproximar sem ser visto nem ouvido. A dificuldade depende do ambiente em que você se move:

Um lugar escuro e barulhento	0
Um lugar com sombras e com algum barulho	1
Um lugar tranquilo, que não está mal iluminado	2
Um lugar em silêncio absoluto e muito luminoso	3

Se você for bem-sucedido, as personagens que você espreitava não detectam você e, se você agir sobre elas, estão em estado surpreso (página 124) por um turno. Cada pode aumentar a duração desse estado mais um turno.

Tipos de Ação

 Física

 Mental

 Social

Atributos de Ação

 Jeitinho

 Confusão

 Músculos

 Cachola

 Contatos

 Esperteza

 Falastrice

 Maneirice

 Teimosia

Atributos de Reação

 Jeitinho

 Confusão

 Músculos

 Cachola

 Contatos

 Esperteza

 Falastrice

 Maneirice

 Teimosia

Peculiaridades da Ação

 Cooperativa

 Cena

Segurar

Em algumas circunstâncias, a personagem tem que se esforçar para segurar a respiração, o sono, a fome ou o que for. Normalmente a personagem precisa segurar porque está sob um estado apropriado (esfomeado para a fome ou cansado para o sono) ou porque está em uma situação concreta (como estão imerso no mar ou diante de uma nuvem tóxica para a respiração, ou escutar uma canção de ninar para o sono). A dificuldade de uma ação de segurar depende dos níveis de saúde que a personagem tiver nesse momento:

Quatro níveis de saúde	0
Três níveis de saúde	1
Dois níveis de saúde	2
Um nível de saúde	3
Nenhum nível de saúde	4

A consequência de falhar em uma ação de segurar é, normalmente, perder um nível de saúde, embora se a personagem está segurando o sono, por exemplo, a consequência poderia ser cair no sono ou, se alguém está segurando a respiração para não inalar um gás mágico, a consequência seria receber o efeito desse gás. Se a personagem é bem-sucedida, segura por uma unidade de tempo razoável para aquilo que está aguentando: um turno sem respirar, uma cena sem comer ou dormir, etc. Cada sucesso magnífico proporciona uma unidade de tempo adicional segurando. Passado o tempo segurando, a personagem terá que fazer outra ação de segurar.

Animar

Você pode animar uma personagem para que sua ação seguinte saia maravilhosamente bem. Se você for bem-sucedido nessa ação, a personagem alvo fica em estado inspirado (página 123) para a ação que escolher durante seu turno seguinte. Atenção, só durante seu turno seguinte, se a personagem decidir fazer outra coisa em seu turno, perderá a bonificação de estar em estado inspirado. A dificuldade é a mesma que a da ação que a personagem vai fazer. Se tiver dúvida, faça o teste com dificuldade igual a 1.

Se conseguir sucessos magníficos, você pode estender a duração do estado inspirado. Nessa duração estendida, a personagem em estado inspirado pode fazer mais coisas além da ação para a qual ficou em estado inspirado, mas só receberá bonificação para a ação pela qual ficou em estado inspirado.

Três turnos

Esta cena

Esta aventura

Você também pode usar sucessos magníficos para melhorar a bonificação por estar em estado inspirado. Cada pode ser transformado em +1 adicional para a personagem em estado inspirado.

Prender

Com essa ação, você pode imobilizar outra personagem. A dificuldade depende unicamente da reação da personagem que você quer prender, então é igual a 0 se ela não resistir. Se você for bem-sucedido, à personagem presa aplica-se o estado imobilizado (página 123) a todos os efeitos que você quiser (quer dizer, poderia deixá-la falar, mas mais nada, ou poderia deixá-la andar, ou poderia não permitir nadinha de nada). Esse estado dura até o seu turno seguinte, momento em que precisa decidir se faz outra ação de prender para manter o alvo em estado imobilizado, ou soltar o alvo fazendo outra ação. No turno do alvo, este poderá tentar só uma ação de soltar-se (página 110) para acabar imediatamente com seu estado imobilizado.

Com sucessos magníficos, você pode amarrar ou enroscar a personagem para que continue presa depois que você a soltar. A força das amarras é igual a dos que você tiver obtido. O alvo ficará em estado imobilizado nos termos que você indicar até que tenha sucesso em uma ação de soltar-se.

Assustar

Com essa ação, você pode assustar outra personagem. A dificuldade da ação é igual a 2, mas modificada pelas seguintes circunstâncias:

Circunstância	Modificador
Você é menor que o seu alvo	+1
Você é maior que o seu alvo	–1
Você aparece de surpresa	–1
O ambiente está sinistro ou tenso	–1
O ambiente está festivo ou relaxado	+1

Se você for bem-sucedido, a personagem fica em estado assustado por um turno (página 118). Com sucessos magníficos você pode aumentar a duração da ação:

- Três turnos
- Esta cena
- Esta aventura

Você também pode usar sucessos magníficos para gerar efeitos no alvo. Aqui você tem alguns exemplos, junto ao número de sucessos magníficos necessários para produzi-los:

- Mãos soltas. Cai algo das mãos da personagem em estado assustado.
- Afasta-se. Em seu turno seguinte, o alvo tem que se mover para uma área de distância de você.
- Foge. Em seu turno seguinte, a personagem afetada tem que se afastar de você o máximo que for possível.

Atacar

A ação básica de combate é dar no seu inimigo com a sua arma. A dificuldade de atacar a uma personagem que não se defende é 0, então normalmente vai depender da reação da personagem que você atacar. Quando você ataca a distância, a dificuldade é igual às áreas que separam você do alvo: 0 se você está na mesma área, 1 se está a uma área de distância, 2 se está a duas áreas, etc. Se tiverem obstáculos separando as áreas, adicione +1 à dificuldade para cada obstáculo entre as áreas. Se você for bem-sucedido, a personagem sofre um nível de dano.

Você pode usar sucessos magníficos para causar mais dano com o seu ataque: cada pode ser usado para causar um nível adicionar de dano. Você também pode usar sucessos magníficos para causar estados especiais no alvo:

- Aturdido, cegado ou mancando um turno.
- Aturdido, cegado ou mancando três turnos.
- Imobilizado, se for usada uma arma apropriada (por exemplo, um chicote).
- Aturdido, cegado ou mancando o resto da cena.
- Aturdido, cegado ou mancando o resto da história.

Dançar

Às vezes, tudo do que você precisa para se livrar das vibrações ruins é marcar uma festinha. Você pode chacoalhar o esqueleto ao ritmo da música para se libertar de alguns estados negativos: assustado, confuso, para baixo, furioso ou outros a escolha do sábio e justo critério do mestre. Você precisa de música para poder dançar, mas se não tiver uma orquestra por perto sempre, pode pedir a um colega que cante algo (página 99). Como dançar é uma ação de cena, você só vai querer fazer isso para se livrar de estados que durem mais de uma cena... mas também é divertido!

A dificuldade é 2 se o estado de que você quer se livrar tiver duração igual a uma história ou mais e 1 em outro caso. Se a ação de dançar for bem-sucedida, elimina da sua personagem o estado desejado (mas não se esqueça de que, ao fazer a ação de dançar, estará sob os efeitos do estado e devem ser aplicados os seus modificadores!). Se obtiver sucessos magníficos, você pode receber um estado inspirado para a cena seguinte e uma ação a sua escolha. Cada sucesso magnífico adicional aumenta o modificador do estado inspirado em +1.

Buscar

Você pode fazer uma ação de buscar para localizar um objeto ou um personagem escondido (ver ação esconder na página 106). A dificuldade depende do tamanho do que você está buscando:

Gigante ou grande	0
Médio	1
Pequeno	2
Diminuto	3

Essa dificuldade pode ser maior se o que você busca está muito bem escondido, dê uma olhada na ação esconder para mais detalhes. Se a ação buscar for bem-sucedida, então você encontra a personagem ou o objeto escondido. Se obtiver sucessos magníficos, pode usá-los para encontrar outras coisas escondidas que estiverem na área em que você estava fazendo a busca: cada permite que você encontre um objeto escondido adicional, sempre que o seu resultado no teste de buscar superar também a dificuldade de tal objetivo. Você não pode buscar algo muito fácil e usar os sucessos magníficos para encontrar coisas muito difíceis, mas o contrário sim!

Cavalgar

Sua personagem pode mover-se sobre um cavalo, um cão mágico ou um dragão que siga as suas ordens. Essa ação permite que você guie a montaria para que corra (página 102), salte (página 116) e faça outras ações físicas que façam sentido para ela.

A dificuldade da ação de cavalgar é a mesma da ação que você quer que a montaria faça. Se a montaria é selvagem, você pode reagir com o seu atributo Teimosia, mas uma montaria treinada ou domesticada não resistirá. Se for bem-sucedido, a montaria tentará a ação que você ordenou no turno dela. Se obtiver sucessos magníficos, trate a montaria como se estivesse em estado inspirado (página 123) no turno seguinte para a ação que você que ela faça e cada adicionará +1 ao seu teste.

Cair

Você pode se deixar cair voluntariamente para se mover de uma área elevada para outra, pode tropeçar e cair como consequência de uma falha em escalar ou pode ser que outra personagem empurre você. Aí há tombo importante em jogo. A dificuldade dessa ação depende da altura da queda, que também determina os níveis de saúde que são perdidos em caso de falha:

Do alto de um cavalo. *Um nível de saúde em caso de falha.*	0
Do telhado de uma casa baixa. *Dois níveis de saúde em caso de falha.*	1
Da copa de uma árvore alta. *Três níveis de saúde em caso de falha.*	2
Da torre de um castelo. *Quatro níveis de saúde em caso de falha.*	3

Se a personagem for bem-sucedida, reduz o dano da queda em um nível. Você pode usar sucessos magníficos para reduzir ainda mais o dano: cada ignora um nível de dano adicional. Você também pode usar os sucessos magníficos para aterrissar em cima de outra personagem que esteja na área em que você cai e causar nele algum desses efeitos (embora nesse caso o seu alvo possa reagir com Músculos):

- A personagem sobre quem você cai fica em estado aturdido (página 118) um turno.
- A personagem sobre quem você cai sofre um nível de dano.
- A personagem sobre quem você cai fica em estado aturdido três turnos.

- A personagem sobre quem você cai sofre dois níveis de dano.

Cantar

Tudo melhora com uma canção de vez em quando, não acha? Às vezes as coisas ficam feias e chega o momento de um número musical que nos mude o humor. As canções são uma parte irada do mundo de **Hora de Aventura**, então não seja tímido e desate a improvisar uma música divertida. Você usar o Auto-Tune ou algo similar se a canção não for sua, pode tudo. E se você não estiver especialmente inspirado, cante algumas das músicas da série ou faça uma versão nova a seu gosto. Certeza que tem alguma que vem a sua mente!

Você pode dedicar uma cena a cantar para mudar de estado de ânimo dos que ouvirem você. Isso permite substituir um estado dessas personagens por outro ou atribuir-lhes um estado novo. Por exemplo, você poderia cantar para acalmar um monstro e substituir seu estado furioso (página 122) por um estado cansado (página 118). O mestre tem a última palavra sobre quais estados podem ser modificados por meio de canções, mas use o bom senso e seja maleável: com a sua canção sobre comida você poderia deixar o público em estado esfomeado, mas é mais difícil de justificar que sua canção sobre a escuridão vá deixar aqueles que ouvem em estado cegado... a não ser que você tenha a proeza «Canção mágica» (página 48).

A dificuldade da ação depende de quão receptivo o público está:

Está dando um concerto ou está em um karaokê.	0
A audiência está reunida para outra coisa e, mais ou menos, está disposta a escutar você.	1
A audiência está curtindo a própria onda e fazendo as próprias coisas.	2
A audiência não quer saber nadinha de você, não querem escutar você ou têm antipatia por você.	3

Se você for bem-sucedido, as personagens que escutam a canção adquirem o estado correspondente. Quando a canção acaba, começa uma nova cena em que as personagens que escutavam a canção terão o estado que adquiriram. Em princípio, isso afeta a todos que o escutem cantar, incluindo você mesmo, mas para cada você pode excluir do efeito uma personagem que você escolher.

Ciência

Você pode fazer uma ação de ciência para preparar uma solução científica para um problema. Por exemplo, para idealizar um soro dezumbificador, ganhar um concurso de ciência ou para elaborar o sanduíche de queijo perfeito. O mestre precisa aceitar que o problema que você aborda tem uma solução científica (embora quase tudo o tenha) e preparar uma consequência grave apropriada para a falha: o soro não dezumbifica, mas torna os zumbis mais poderosos, o projeto para ganhar o concurso cria um buraco negro, etc. A dificuldade depende de quão tranquilo você esteja trabalhando:

Em seu laboratório, sem que ninguém distraia você e com todos os seus aparatos científicos.	0
No laboratório, mas com interrupções para cuidar de outros assuntos.	1
Improvisando uma solução fora do laboratório, mas com calma, ou no laboratório com muita tensão ou interrupções frequentes.	2
Improvisando fora do laboratório enquanto perturbam você ou no laboratório em perigo constante.	3
Improvisando fora do laboratório em uma situação de perigo.	4

Se você for bem-sucedido, cria uma solução científica que ainda precisa ser aplicada: pode ser um soro, um dispositivo lançador de raios ou o que vier na sua cabeça, mas é preciso usá-lo para que o problema desapareça. Se obtiver sucessos magníficos, sua solução científica não só acabará com o problema, mas também provocará um estado apropriado com uma duração segundo os que você tiver obtido:

- Três turnos
- Uma cena.
- O resto da história.

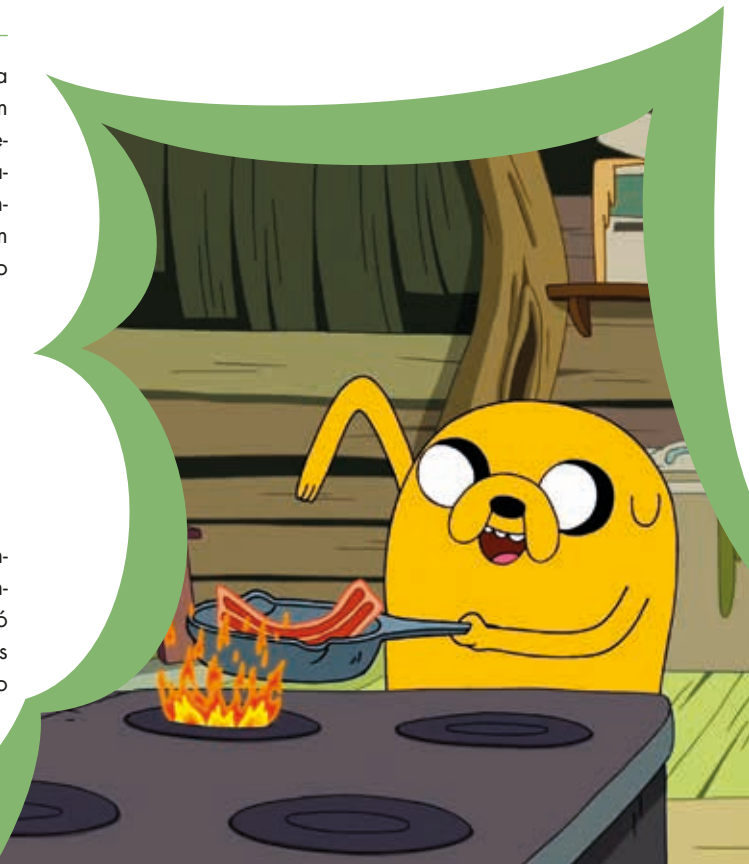
Por exemplo, o soro não só dezumbificaria, mas também deixaria os pacientes tratados com o estado empanturrado (página 121) ou o projeto científico não só faria com que você ganhasse a feira de ciência, mas também que aqueles que o vissem ficariam em estado impressionado (página 122).

Cozinhar

Essa ação é usada para preparar comida para um grupo de personagens. A dificuldade depende dos meios de que o cozinheiro dispõe e também de para quanta gente está cozinhando.

Para si mesmo.	0
Para os colegas ou a família.	1
Para uma grande festa.	2
Um banquete para todo o povoado.	3

Aumente a dificuldade em +1 se não tiver ingredientes suficientes, ou em +2 se estiver no meio da floresta improvisando com ervas e frutos que você encontrou.

Se for bem-sucedido, elimina qualquer estado esfomeado das personagens que comerem o que você está cozinhando. Se obtiver sucessos magníficos, você pode usá-los para colocar algum desses estados nos que comem durante uma cena: empanturrado, impressionado, doente (se você fizer a comida ruim de propósito). Você precisa de um sucesso magnífico para afetar a metade do povo e dois para afetar todo mundo. Com o dobro de sucessos, você pode fazer com que o estado dure toda a história no lugar de só uma cena.

Concentrar-se

Às vezes você precisa pensar um pouco o que vai fazer a seguir para que se saia bem e se livre de distrações. Você pode mirar com o seu arco cuidadosamente antes de atacar, fazer mais uma passagem pelo enigma que você tenta decifrar ou calcular qual é o melhor lugar em que se apoiar para saltar. A dificuldade dessa ação depende do quão tranquilo seja o ambiente em que você está:

Tudo em silêncio e sem distrações: a biblioteca.	0
Ruído de conversas e poucos estímulos: sua casa com gente em casa.	1
Gente berrando e se movendo: em meio a um combate.	2
Ruídos estrondosos e um montão de gente correndo: em meio a uma batalha.	3

A consequência de falhar geralmente é simplesmente perder sua ação neste turno, mas a escolha do mestre, poderia ficar em estado surpreso no seu turno seguinte ou até mesmo paralisado. Se for bem-sucedido, você fica em estado concentrado (página 119) por um turno para a ação de sua escolha. Você pode usar sucessos magníficos para ficar em estado concentrado por mais tempo: um turno adicional para cada .

A ação de concentrar-se não pode ser usada para ações de duração : esse tipo de ação já querer bastante concentração durante toda a sua duração, então concentrar-se um pouco antes não vai fazer diferença alguma.

Contatar

Usa essa ação para localizar uma personagem específica ou alguém com um perfil determinado (um sapateiro, um confeiteiro). A ação não acontece no turno, mas requer uma cena enquanto pergunta para as pessoas, andando pela cidade e coisas assim. Se você busca alguém em particular, a personagem que você procura tem de estar no lugar em que você procurava (a cidade ou o povoado) ou a ação falhará automaticamente. Se a personagem que você procurava não quer ser encontrada, pode resistir com Falastrice e, se ganhar, não só você não vai saber onde ela está, mas também ela saberá o que você está procurando. Não confunda isso com buscar alguém escondido, trata-se mais de encontrar onde mora ou trabalha a personagem, não de ver se está escondida em um baú ou atrás das cortinas. Para isso use a ação buscar (página 98).

Se você busca alguém em particular, quando maior for o lugar em que você procura, mais difícil será encontrar a pessoa:

Uma aldeia pequena, pouco mais de quatro casas.	0
Um povoado em boas condições.	1
Uma cidade grande.	2
Toda uma região de Ooo ou uma dimensão alternativa.	3

Se você procura uma personagem genérica que saiba fazer algo, é o contrário: será mais fácil quando maior for lugar em que você procura:

Toda uma região de Ooo ou uma dimensão alternativa.	0
Uma cidade grande.	1
Um povoado em boas condições.	2
Uma aldeia pequena, pouco mais de quatro casas.	3

Se você procura alguém para contratá-lo ou algo parecido, terá uma pontuação de 3 no atributo adequado para a sua profissão (por exemplo, terá Confusão 3 se for um soldado ou Cachola 3 se for um cientista).

Se você procura uma personagem genérica, pode usar sucessos magníficos para que seja melhor no que faz: cada   aumenta +1 do atributo principal da personagem.

Se você procura uma personagem em particular pode usar os sucessos magníficos para surpreendê-la: para cada você tem um turno de vantagem para agir antes que a personagem saiba que você a encontrou.

Convencer

Você pode convencer a personagem para que sua ação seguinte (ou movimento) seja algo que você diga para ela fazer. Por exemplo, você poderia convencê-la a atacar outra personagem ou que te deixasse passar por uma porta que ela está vigiando. A dificuldade do quão razoável for o que você pedir para a personagem. Você deve interpretar o que diz para a personagem para convencê-la ou a ação falhará automaticamente.

Pedido	Dificuldade
Pedido razoável que convém à personagem.	0
Pedido pouco razoável ou que não faça diferença para a personagem.	1
Pedido contrário aos interesses da personagem. Por exemplo, que deixe de fazer o trabalho dela.	2
Pedido muito perigoso ou contrário às crenças e aos valores da personagem. Por exemplo, pedir a um pacifista que bata em um guarda banana.	3
Um pedido muito louco, absurdo, que colocaria a personagem em grave perigo se ela o fizer, que se opõe totalmente à forma de pensar da personagem ou que não faz sentido algum. Por exemplo, pedir a uma personagem que provoque seu melhor amigo ou que traia seus entes queridos.	4

Se você conseguir sucessos magníficos, pode deixar a personagem afetada em estado crédulo (página 120). A duração depende dos sucessos:

- Três turnos
- Esta cena
- Esta aventura.

Você também pode usar os sucessos magníficos para incrementar o efeito do estado crédulo. Cada pode ser transformado em –1 adicional para a personagem em estado crédulo.

Correr

Com uma ação de correr, você pode se movimentar a toda velocidade. Embora chamemos de «correr» de forma genérica, a ação serve igualmente para personagens voadores ou que se movam de outra forma. A dificuldade da ação depende de quão acidentado é o terreno:

Terreno	Dificuldade
Caminho livre e reto sem nenhum obstáculo.	0
Alguns obstáculos que precisa desviar ou o caminho não é reto.	1
Muitos obstáculos que tem que evitar, caminho sinuoso.	2
Repleto de obstáculos em um caminho cheio de curvas e voltas.	3

Se a personagem for bem-sucedida, move-se uma área extra do que corresponderia a um movimento normal. Isso geralmente significa que, com essa ação, move-se duas áreas, mas algumas proezas já permitem se mover mais de uma área, por isso a ação permite, em qualquer caso, mover-se uma área extra. Se a personagem está correndo para chegar antes de outra personagem (por exemplo, em uma corrida), resolva a situação como uma competição em que cada personagem tem que fazer uma ação de correr. Se uma personagem corre em seu turno, ainda pode fazer um movimento (como sempre) e pode ser se mover para outra área.

Os sucessos magníficos serão usados normalmente para resolver a competição entre vários corredores, mas também podem ser usados para outros efeitos apropriados, como deixar outra personagem em estado impressionado por ver quão rápido você corre, ou deixar em estado surpreso uma personagem da área a que você chega correndo. Cada permite afetar a uma personagem com um estado apropriado durante um turno. Para cada extra você pode afetar mais personagens ou incrementar a duração do estado em um turno.

Curar

Com uma ação de curar você pode recuperar uma personagem do dano que tenha sofrido. A dificuldade depende dos níveis de saúde que restarem à personagem:

A personagem tem três níveis de saúde ou mais.	0
A personagem tem dois níveis de saúde.	1
A personagem tem um nível de saúde.	2
A personagem não tem nenhum nível de saúde.	3

Com um resultado bem-sucedido, a personagem tratada recupera um nível de saúde. Se você obtiver sucessos magníficos, cada pode ser usado para que a personagem recupere um nível de saúde adicional. Você também pode usá-los para eliminar qualquer um dos seguintes estados sempre que eles tenham sido recebidos por meios mágicos: congelado, doente, cegado. Nesse caso os sucessos magníficos necessários dependem da duração do estado.

Menos de uma cena.

Uma cena.

Uma aventura.

Qualquer duração.

Decifrar

Às vezes as personagens precisam resolver adivinhas ou enigmas em suas aventuras: podem ser chaves em um mapa cifrado, um quebra-cabeça que abre uma porta mágica ou a adivinhação de um espírito que precisa ser resolvida para que ele conceda um desejo a você. A dificuldade depende de quão complexo é o enigma:

Simples, para crianças.	0
Tem sua dificuldade, precisa pensar um tempinho.	1
Complicado, um racha-cucas de marca maior.	2
Muito ferrado, dos que fazem você ficar pensando o dia todo.	3
Mas o quê???	4

As consequências de falhar podem ir desde simplesmente não saber a resposta até dar uma resposta errada, com o que isso acarretar: disparar uma armadilha na porta mágica, irritar o espírito que colocou o enigma para você, interpretar mal o mapa e terminar no lugar errado, etc. Se for bem-sucedido, você resolve o enigma corretamente. Os sucessos magníficos podem ser utilizados para colocar o estado surpreso, impressionado ou colocar outros estados pertinentes nas personagens presentes: cada afeta uma personagem durante um turno.

Distrair

Você pode desviar a atenção de uma personagem até o objetivo que você quiser. A dificuldade depende de quão crível você é com a sua astúcia:

Há algo chamativo que realmente está acontecendo.	0
Uma distração crível nas circunstâncias.	1
Uma situação pouco crível dadas as circunstâncias.	2
Uma distração inverossímil.	3

Se for bem-sucedida, a personagem fica em estado concentrado (página 119) na ação que você escolher durante um turno (será uma ação irrelevante que a distraia do que é realmente importante). Se você obtiver sucessos magníficos, cada [sucesso] aumenta um turno a duração desse estado.

Estudar

Você pode aprender coisas novas de livros, hologravações e outros suportes. Por exemplo, você poderia estudar magia de um manual poeirento ou *gelítsu* (página 35) de um holovisor. Essa ação permite que adquira temporariamente uma proeza que seja ensinada no livro ou similar. A dificuldade depende do tipo de proeza:

Proeza normal	0
Proeza poderosa	1
Proeza normal mágica	2
Proeza poderosa mágica	3

Se for bem-sucedida ao estudar, a personagem poderá usar a proeza aprendida durante a cena seguinte. Se obtiver sucessos magníficos, cada [sucesso] aumenta em uma cena a mais o tempo que a personagem pode usar a proeza.

Empurrar

Com essa ação você pode dar um belo empurrão em outra personagem e deslocá-lo uma área. Se vocês forem do mesmo tamanho (página 70) a dificuldade é 1. Se for maior que a personagem que você empurra, a dificuldade é 0. Se for menor, a dificuldade é 2; e se o alvo for muito maior que você, a dificuldade é 3.

Se for bem-sucedido, a personagem empurrada se desloca para a área adjacente de sua escolha. Se a área a que a desloca for mais baixa que a área em que está, então no turno seguinte a personagem empurrada deverá fazer uma ação de cair. Você não pode empurrar uma personagem a uma área mais alta que a área que você está, a não ser que ambas tenham as proezas «Asas» (página 38) ou «Voar» (página 56) ou outra que permita-lhes alternar entre áreas de altura diferente.

Com sucessos magníficos, você pode causar o estado aturdido ou dano à personagem empurrada, de acordo com o seguinte:

- [sucesso] A personagem que você empurra fica em estado aturdido um turno.
- [sucesso] [sucesso] A personagem que você empurra sofre um nível de dano.
- [sucesso] [sucesso] [sucesso] A personagem que você empurra fica em estado aturdido três turnos.
- [sucesso] [sucesso] [sucesso] [sucesso] A personagem que você empurra sofre dois níveis de dano.

Enganar

Você pode dar informação falsa para uma personagem e fazer com que ela acredite. A personagem agirá como se essa informação fosse correta enquanto não descobrir provas que a contradigam ou a convençam do contrário. Você deve interpretar a mentira que conta ao alvo ou a ação falhará automaticamente. A dificuldade depende da verossimilhança da mentira.

Mentira bem construída, tão verossímil quanto a verdade ou mais.	0
Mentira com algumas lacunas.	1
Mentira pouco crível ou incoerente com o que sabe a personagem para quem está mentindo.	2
Mentira inverossímil cheia de incongruências.	3

Se você conseguir sucessos magníficos, pode deixar a personagem afetada em estado crédulo (página 120). A duração depende dos sucessos:

- Três turnos.
- Esta cena
- Esta aventura.

Você também pode usar os sucessos magníficos para incrementar o efeito do estado. Cada pode ser transformado em –1 adicional para a personagem em estado crédulo.

Equipar-se

Um aventureiro sempre anda bem preparado. Você pode tirar da sua mochila, de uma bolsa ou do baú da sua casa aquilo de que você precisa neste momento: um sanduíche, binóculos, uma corda ou uma caneta de duas cores. O objeto deve ser genérico, normal ou ordinário, nada de coisas únicas ou mágicas. Você não pode encontrar na sua mochila a chave da masmorra que está diante de você, mas pode encontrar um jogo de gazuas que ajudem você a abrir a porta. A dificuldade depende de quão rebuscado é o objeto:

Comum, como um sanduíche ou uma corda.	0
Típico de aventureiro, como uma tocha ou uma adaga.	1
Especialidade de aventureiro, como gazuas ou um gancho de escalada.	2
Raro.	3

O objeto que você tira da mochila é normal, cumpre sua função e proporciona +1 às ações para que for utilizado, mas não tem nada especial. Ao final da cena, o objeto estará como se nunca tivesse existido: será quebrado, perdido ou gasto segundo o que for mais apropriado. Com sucessos magníficos pode-se fazer que seja um objeto excepcional:

- O objeto proporciona +2 às ações para que for usado.
- O objeto proporciona uma proeza normal apropriada a seu uso.
- O objeto proporciona +3 às ações para que for usado.
- O objeto proporciona uma proeza poderosa apropriada a seu uso.

Esconder

Essa ação permite ao personagem buscar um esconderijo em que possa se manter escondido ou onde possa guardar um objeto. Se há personagens presentes, elas podem reagir para ver a personagem se escondendo ou escondendo o objeto e frustrar sua tentativa. A dificuldade depende da quantidade de cantos e recantos e lugares que existam para se esconder:

Um labirinto escuro cheio de lugares em que se pode se esconder.	0
Um lugar pouco iluminado com muitos lugares em que se pode se manter escondido.	1
Um lugar com dois ou três esconderijos possíveis e bastante luz.	2
Um lugar muito iluminado e quase sem esconderijos possíveis.	3

Se o que você esconde é pequeno, reduza a dificuldade em 1 (mínimo de 0) e, se for diminuto, reduza-a em 2 (mínimo de 0). Se o que você esconde é grande, aumente a dificuldade em 1 ou em 2 se for gigante.

Se você for bem-sucedido, a personagem ganha o estado escondido (página 124) durante o tempo em que permanecer ali quieta e só a encontrarão aqueles que fizerem uma ação de buscar bem-sucedida. Com sucessos magníficos, a dificuldade de encontrar a personagem em estado escondido aumenta: cada adiciona +1 à dificuldade das ações de buscar para encontrá-la.

Esquivar

Você pode dar cambalhotas, mover-se em ziguezague ou fazer momentos serpenteantes para ser um alvo mais difícil quando atacarem você. A dificuldade dessa ação é 1 e, se for bem-sucedido, a dificuldade das ações de atacar dirigidas contra você até seu turno seguinte será igual a 2 no lugar de 0. Se você tiver sucessos magníficos, cada adiciona um à dificuldade das ações de atacar contra você até seu turno seguinte.

Impressionar

Você pode impressionar outra personagem contando papos sobre suas andanças e aventuras. Se você for bem-sucedido, a personagem alvo fica em estado impressionado (página 122). A dificuldade depende de você ter feito algo alucinante.

Você é um herói comparável ao Billy.	0
Você viveu um montão de aventuras como o Finn e o Jake.	1
Você é um aventureiro novato.	2
Você nunca saiu do seu povoado.	3

Se conseguir sucessos magníficos, você pode estender a duração do estado impressionado.

- Três turnos
- Esta cena
- Esta aventura.

Você também pode usar sucessos magníficos para melhorar o efeito do estado. Cada sucesso magnífico pode ser transformado em –1 adicional (tanto para ações quanto para reações) para a personagem em estado impressionado.

Fichar

Com essa ação você pode saber coisas sobre uma determinada personagem que você tenha visto ou de quem tenha ouvido falar. Se for bem-sucedido, você pode fazer uma pergunta sobre a personagem para o mestre, que terá que responder você com sinceridade. Podem ser coisas gerais (é uma pessoa doce?), sobre sua vida (no que trabalha?), sobre o jogo ("qual é a sua pontuação em Confusão?", ou "quais são seus atributo de destaque?") ou sobre o que vier na sua mente. A resposta do mestre reflete o que sua personagem sabe sobre a outra.

A dificuldade depende de quão famoso é a personagem que você está fichando. Quanto mais conhecida for, mais fácil será ter ouvido falar dela.

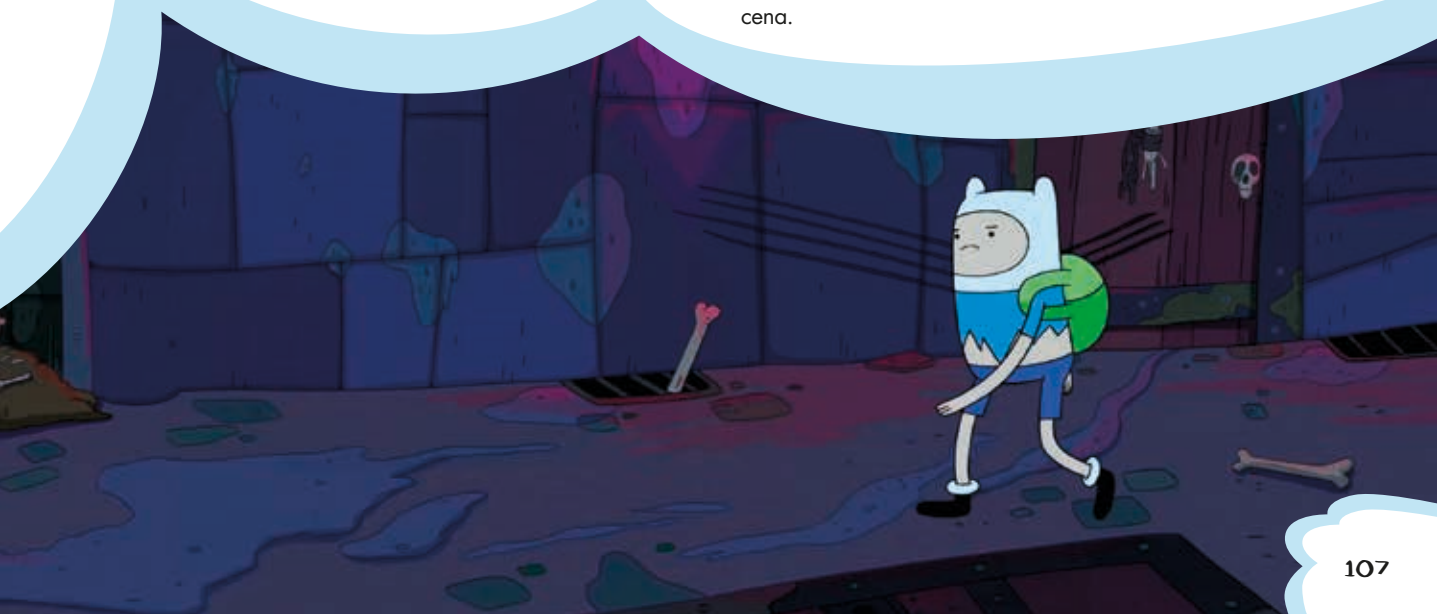
É um herói comparável ao Billy.	0
Viveu um montão de aventuras. como o Finn e o Jake, ou é uma personagem famosa, como uma princesa.	1
É um aventureiro novato ou alguém conhecido em sua área, como o Canelinha.	2
Nunca saiu do seu povoado.	3

Se conseguir sucessos magníficos você pode obter mais informação sobre a personagem: cada permite fazer uma pergunta adicional ao mestre sobre a mesma personagem.

Imitar

Você pode olhar o que os outros fazem e imitá-los. Isso permite que você copie proezas que veja sendo usadas. Aquela que você for usar deve ter sido usar na mesma cena em que você estiver, mas por outro lado você pode imitar qualquer tipo de proeza. A dificuldade, isso sim, depende da proeza ser normal, mágica ou poderosa:

Proeza normal	0
Proeza poderosa	1
Proeza normal mágica	2
Proeza poderosa mágica	3

Se for bem-sucedido, você pode usar a proeza uma vez a qualquer momento durante a mesma cena. Com sucessos magníficos, aumenta o número de vezes que você pode usar a proeza imitada: cada permite que você faça um uso adicional da proeza imitada durante esta mesma cena.

Inventar

Usando componentes tirados daqui e dali, a personagem pode inventar um treco que a ajude a levar a cabo alguma ação apropriada. Por exemplo, pode construir um robô que a ajude a fazer brincadeiras ou um canhão que dispare merengue para imobilizar seus inimigos. A ação de inventar requer uma cena completa, não pode ser feita em um único turno. O jogador tem que descrever o que quer conseguir com o invento e contar de onde tira as peças para fabricá-lo. A dificuldade depende de quão específico é o invento que a personagem esteja projetando:

Uma coisa que só serve para ações muito concretas, como fazer brincadeiras.	1
Uma coisa que serve para usos específicos de uma ação, como um amplificador de odor.	2
Uma coisa que serve para usos gerais de uma ação, como uma cadeirinha para escalar.	3

O treco fabricado proporciona um sucesso automático aos usos para os quais foi inventado. Podem ser usados sucessos magníficos para que a bonificação seja maior: cada dá um sucesso automático adicional, com um máximo de três. Também se pode usar para que a coisa proporcione proezas (não mágicas) apropriadas a seu uso:

Uma proeza normal

Uma proeza poderosa

Investigar

Como nos filmes de detetives, você pode usar essa ação para averiguar informações sobre uma personagem, um acontecimento ou um lugar. A tarefa de investigação é olhar a cena meticulosamente cena, olhando a cena do crime de cima a baixo ou perguntando para as pessoas pela rua para ver o que sabiam sobre seu vizinho. Você pode montar a sua cena de investigação como quiser e contar ao mestre as coisas iradas que você faz para obter informação. No final, ele colocará uma dificuldade com base no quão certeiro você é ao ir em busca de informação (se você pergunta aos vizinhos pela personagem que investiga e nenhum a conhecia, vai ser difícil conseguir algo de útil).

Muito certeiro em suas pesquisas, você conta com testemunhas e muitas provas úteis.	0
Morto, mas não quente. A verdade que você procura está ai perto, mas misturada com a informação falsa.	1
Muito barulho por nada, mas há informação útil no meio de tanto barulho se você puder reconhecê-la.	2
Você está procurando às cegas e buscando onde não há nada, mas quem sabe a informação correta chegue por acaso.	3

Se a ação for bem-sucedida, poderá fazer uma pergunta concreta ao mestre sobre o personagem, ou acontecimento ou o lugar que está investigando. A pergunta precisa ser bastante específica, tipo «Que arma foi usada para causar esse estrago?» ou «Que cara tinha o suspeito que as testemunhas viram?». Você não pode fazer perguntas muito gerais como «Quem é o malvado?», isso você vai ter que deduzir a partir das pistas que o mestre der. Se não vierem perguntas à sua cabeça, simplesmente peça ao mestre que dê uma pista para você. Se o mestre acreditar que a sua pergunta é irrelevante, pode dizer isso e, no lugar, dar uma pista. Se você obtiver sucessos magníficos, cada é uma pista ou pergunta adicional.

Se você estiver jogando uma história estilo as de detetives, não estranhe que uma cena de investigação leve a outra e em seguida a mais outra. Seguir as pistas dos caras maus e esclarecer a verdade nesse tipo de história não é uma tarefa fácil!

Jogar

Essa ação é usada para jogar jogos com regras, como Guerra de Cartas ou xadrez. Se requer uma cena para representar o jogo completo e cada participante tem que fazer sua própria ação de jogar, quer dizer, resolve-se como uma competição (página 65). A dificuldade depende de quão complexo é o jogo:

Regras simples, como formar pares com as cartas.	0
Regras fáceis, ainda que o jogo seja complexo de se dominar, como o xadrez.	1
Muitas regras e variantes, como Guerra de Cartas.	2
Um jogo endiabrado com muitas regras complicadas.	3

Como a ação de jogar é uma competição, ter sucesso só serve para que a personagem tenha um resultado aceitável e não faça um papel ridículo. Para ganhar você terá que superar seus oponentes como se explica na página 66. Os sucessos magníficos são usados para ganhar a competição, mas também podem ser empregados para colocar algum estado apropriado nos oponentes (por exemplo, estado furioso por ter perdido, estado confuso por conta da sua estratégia, etc). Esses estados afetarão as personagens na cena seguinte, durante um tempo determinado pelos sucessos magníficos que você tiver obtido:

- Três turnos
- Uma cena.
- O resto da história.

Lançar

Com essa ação a personagem pode lançar um objeto a distância e acertar um alvo com ele. Se o objeto for muito pesado, antes de poder lançá-lo será preciso fazer uma ação de levantar no turno anterior. A maioria dos objetos pequenos (facas, lanças, pedras) pode ser lançada com dificuldade igual a 0, mas se você tentar lançar um objeto muito pesado, então a dificuldade será 1 a mais da dificuldade de levantá-lo:

Um saco de maçãs	1
Uma arca cheia de joias (+1 ao dano)	2
A tampa de pedra de um sarcófago (+1 ao dano)	3
Um sarcófago inteiro (+2 ao dano)	4

Se for bem-sucedida, a personagem consegue lançar o objeto dentro de sua mesma área. Porém o alvo pode reagir com um teste de Confusão para que não o acerte. Se acertar o alvo, o dano é de nível 1, embora os objetos especialmente pesados possam causar 1 ou 2 níveis de dano adicionais. Além disso, os sucessos magníficos podem ser convertidos em dano adicional ou em estados apropriados para o alvo, como em uma ação de atacar (página 97). Também se pode usar um para lançar o objeto a uma área de distância ou, se o objeto for pequeno e o mestre permitir, poderia usar para lançá-lo a duas áreas de distância.

As armas de arremesso, como as facas ou as estrelas ninja, podem fornecer uma bonificação à ação de lançar (página 77).

Levantar

Com a ação de levantar, a personagem pode suportar grandes pesos, por exemplo, para pegar a tampa de pedra de um sarcófago ou para colocar uma arca cheia de joias no alto de uma coluna. Ainda que a ação se chame levantar, pode ser usada para fazer rolar uma pedra pesada e, no geral, para qualquer demonstração de força relacionada a mover peso. A dificuldade depende do quão pesado é o objeto:

Um saco de maçãs	0
Uma arca cheia de joias	1
A tampa de pedra de um sarcófago	2
Um sarcófago inteiro	3
A estátua de um elefante em tamanho natural	4

Se for bem-sucedido, você levanta o objeto durante um turno, mas terá que fazer outra ação de levantar a cada turno que quiser manter o objeto no ar. Se obtiver sucessos magníficos, cada permite que você mantenha o objeto levantado por um turno extra sem a necessidade de uma nova ação.

Soltar-se

Uma personagem em estado imobilizado (página 123) pode tentar uma ação de soltar-se para se livrar do que a mantém presa. Se a personagem está amarrada ou mantida presa por uma máquina, algemas ou algo parecido, a dificuldade será igual à força das amarras:

Um barbante fino	0
Uma corda grossa	1
Algemas ou corrente fina	2
Uma corrente grossa	3

Se a personagem está sendo mantida presa por outra, então aquela que a prende poderá reagir à tentativa de soltar-se com seu atributo Músculos. Se a personagem for bem-sucedida em sua ação de soltar-se, fica livre e deixa o estado imobilizado imediatamente.

Os sucessos magníficos podem ser usados para, por exemplo, surpreender seu captor ou captores. Cada permite deixar em estado surpreso uma personagem por um turno. Para cada você pode afetar uma personagem a mais ou incrementar a duração do estado por mais um turno. Também poderia usar para deixar a personagem que a prendia em estado aturdido, um turno para cada sucesso magnífico.

Flertar

Você pode dar piscadinhas ou dar em cima de outra personagem para seduzi-la. Se você for bem-sucedido, a personagem afetada fica em estado deslumbrado (página 121) seu turno seguinte. Você deve interpretar o que diz ou faz para seduzir a personagem, se não a ação falhará automaticamente. A dificuldade depende da sua relação com essa personagem:

São bons amigos.	0
São conhecidos e simpatizam um com o outro.	1
Não se conhecem de lugar nenhum.	2
Se conhecem e não vão com a cara um do outro.	3
São inimigos mortíferos.	4

Com sucessos magníficos, você pode estender a duração do estado deslumbrado da personagem:

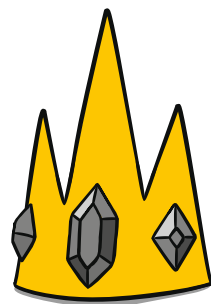
- Três turnos
- Esta cena
- Esta aventura

Se você fizer uma nova ação de flertar sobre uma personagem que já esteja em estado deslumbrado por você, você pode deixá-la em estado enamorado (página 121) com a mesma duração que já tinha, embora possa estendê-la com novos sucessos magníficos.

Nadar

Exceto se a personagem tiver a proeza «Barbatanas» (página 38), mover-se na água sempre será uma ação, nunca um movimento. A ação de nadar é necessária para que a personagem possa se mover uma área na água, o que inclui qualquer situação que seja passar da terra firme para a água e vice-versa. A dificuldade da ação depende de quão tranquilas estejam as águas:

Calma total, como uma piscina.	0
Poucas ondas, um rio tranquilo ou um lago plácido.	1
Ondas moderadas, o mar ou um rio caudaloso.	2
Ondas terríveis, o mar ou o oceano revolto.	3

Se for bem-sucedido, você se move nadando para a área seguinte. Se você falhar, a consequência, além de não se mover, pode ser engolir água ou se afogar, com o que é possível que você precise de uma ação de segurar para que você não se dê mal. Você também poderia ser arrastado pela correnteza em uma direção contrária à desejada. Você pode usar os sucessos magníficos para chegar sem ser visto ou deixar a galera alucinada com a suas artes natatórias. Cada pode ser usado para afetar uma personagem por um turno com o estado apropriado, como surpreso ou impressionado.

Bloquear

Com essa ação você pode travar uma porta, derrubar uma mesa, deixar cair uns barris ou prender com a sua tocha alguns maços de feno para criar um obstáculo que separe duas áreas ou que cria duas áreas separadas a partir de uma. A dificuldade depende do que estiver no entorno e as coisas que estão disponíveis para ser usadas como obstáculos:

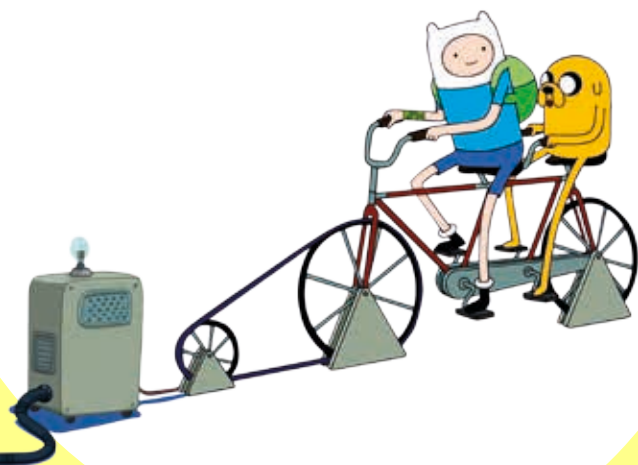
Um lugar abarrotado cheio de caixas, móveis ou bagunças que podem ser usadas para bloquear, como um depósito cheio ou uma floresta frondosa.	0
Um lugar com muitas coisas, como a sala da casa de alguém rico, o dormitório de um colecionador ou uma floresta.	1
Um lugar com poucas coisas, como a sala de uma casa humilde ou uma clareira da floresta.	2
Um lugar quase deserto, como uma casa vazia ou um campo descampado.	3

Se você for bem-sucedido, cria um obstáculo (página 78). Se, por exemplo, estiver travando uma porta, precisará de uma ação de quebrar com dificuldade 1 para desbloqueá-la. Se deixar cair uma mesa, será necessária uma ação de saltar com dificuldade 1 para evitá-la. Se você obteve sucessos magníficos, cada aumenta em um o grau do obstáculo (e portanto a dificuldade para superá-lo).

Perceber

Com a ação de perceber a personagem pode se dar conta das coisas que acontecem ao seu redor: cheirar o ar para reconhecer um perfume, esquadrinhar um quadro para detectar um detalhe que não se encaixa ou parar para escutar umas pancadinhas para averiguar de onde elas vêm. A dificuldade depende de quão sutil é o que a personagem tenta discernir.

Algo muito evidente.	0
Sutil, mas perceptível.	1
Muito tênue ou camuflado entre outras coisas.	2
Muito sutil, apenas perceptível.	3

Para cada o jogador pode fazer uma pergunta ao mestre sobre o que percebeu, que ele terá que responder. Por exemplo, poderia perguntar: «Quanto tempo faz que passou a princesa que deixou esse cheiro?» ou «Ia sozinha ou há o cheiro de outra personagem?».

Rastrear

Essa ação se usa para seguir rastros que uma personagem ou criatura tenha deixado ao passar. Podem ser manchas de mostarda do sanduíche que se está comendo, passos na neve ou óleo de motor que vai caindo por um buraquinho. A dificuldade depende do quão recente é o rastro:

Há poucos minutos.	0
Há poucas horas.	1
Há alguns dias.	2
Há uma semana.	3

Você pode incrementar a dificuldade em +1 se a área do rastro for muito movimentada, ou em +2 se tiver acontecido algo grande que tenha apagado o rastro (como uma guerra de comida quando você segue o rastro da mostarda ou se estiver nevando bastante quando você segue os passos na neve). A personagem que você rastreia pode reagir com Falastrice se, quando passou por lá, tinha intenção de ocultar seu rastro.

Se você for bem-sucedido, siga o rastro e ele conduzirá você até a personagem que o deixou. Se você obtiver sucessos magníficos, cada proporciona a você um turno em que seu alvo está em estado surpreso (página 124) antes de se dar conta de você o encontrou.

Lembrar

Com essa ação a personagem pode se lembrar de nomes, rostos ou detalhes que tenha visto anteriormente. Embora nada impeça que você vá anotando a informação que você for descobrindo durante o jogo ou que use sua própria memória para lembrar de coisas, essa ação permite que a sua personagem lembre de coisas importantes que talvez tenham passado batido. A dificuldade depende do quão relevante ou de destaque foi a informação que você tenta lembrar:

É algo que você viu ou ouviu muitas vezes.	0
É algo que você viu ou ouviu algumas vezes ou que foi impactante quando viu ou ouviu.	1
É algo que você só viu ou ouviu uma vez.	2
É algo que você só viu ou ouviu de passagem e que parecia irrelevante naquele momento.	3

Se a ação for bem-sucedida, a personagem se lembra e o mestre tem que dar ao jogador essa informação perdida: Como se chamava essa personagem? Para onde nos disseram que as tortas eram levadas? De que cor era o vestido da bruxa? Se você obtiver sucessos magníficos, para cada você pode pedir ao mestre que conte para você um detalhe adicionar do que você está lembrando.

Reparar

Ou objeto quebrado ou danificado pode ser recuperado usando esta ação. A dificuldade depende do quão complicado é o objeto que se está reparando:

Simples, como uma espada.	0
Moderado, como uma batedeira.	1
Complicado, como um carro.	2
Muito complicado, como um robô ou um computador.	3

Se a ação é bem-sucedida, o objeto é reparado e volta a funcionar normalmente. Com sucessos magníficos, a personagem pode melhorar o objeto reparado, como na ação inventar (página 108).

Roubar

A ação roubar permite meter a mão em bolsas e mochilas alheias e pegar objetos sem ser descoberto. Também serve para o contrário: enfiar coisas nos bolsos dos demais sem que se deem conta, então se fizer as duas coisas, poderia fazer a troca de um objeto por outro. A dificuldade da ação depende de quantas distrações há ao redor e, portanto, do quanto é fácil perceber o que você está tentando fazer.

Entre uma multidão agitada que que não para de se mexer e se empurrar, como um concerto ou uma feira.	0
Com bastante gente se movendo, como na rua principal de um povoado.	1
Em um ambiente tranquilo em que há poucas pessoas.	2
A sós com seu alvo em um lugar deserto.	3

Se você for bem-sucedido, pode fazer uma das duas coisas: pegar um objeto ou deixar um objeto sem que o alvo se dê conta. Se falhar, você não só não consegue seu objetivo como além disso pegam você com a mão na massa. Com sucessos magníficos você pode adicionar um objeto ao roubo para cada . Assim, por exemplo, com um você poderia roubar dois objetos, colocar dois objetos ou fazer uma troca.

Quebrar

Com essa ação você pode quebrar um objeto, como uma porta, uma espada ou um despertador. A dificuldade da ação depende da dureza do objeto:

Frágil, como um jarro de porcelana ou uma estatueta de cristal.	0
Não muito duro, como um bastão de madeira ou um medalhão de ouro.	1
Robusto, como uma porta grossa de madeira ou uma peça fina de metal.	2
Duro, como uma porta de metal ou uma rocha grande.	3

Com os sucessos magníficos você pode fazer com que a ação de quebrar tenha efeitos especiais, como por exemplo:

- Muito escangalhado. Qualquer tentativa de reparar o objeto terá um +1 na dificuldade.
- Quebra silenciosa. O objeto não faz barulho ao se quebrar.
- Irreconhecível. As peças do objeto não dão pistas sobre o que ele era quando estava intacto. Aumenta em +1 a dificuldade de qualquer ação de investigar relacionada ao objeto.
- Em pedacinhos. Qualquer tentativa de consertar o objeto terá um +2 na dificuldade.

Saber

Essa ação reflete seu saber de coisas de história, de geografia, de ciência ou do que for. Qualquer conhecimento que você tenha podido ler em um livro ou que sua avó tenha podido ensinar a você: se uma planta é venenosa, o que há ao norte do Reino Doce, quantos anos faz que a Princesa Jujuba governa, onde os grifos fazem ninho, etc. Qualquer saber não mágico pode ser obtido com essa ação, que representa a personagem lembrando dos ensinamentos que recebeu para obter o dado de que precisa. A dificuldade depende do quão específico é o conhecimento de que você quer relembrar:

De conhecimento geral, algo que todo mundo sabe.	0
Um dado não muito conhecido, mas bastante difundido.	1
Conhecimento preciso que os especialistas no assunto têm.	2
Um dado muito específico que só os principais especialistas conhecem.	3

Se você for bem-sucedido na ação, pode fazer uma pergunta ao mestre para refletir o que a sua personagem sabe: «Como se cozinha essa planta para curar dor de barriga?», «Como se reproduzem os habitantes do Reino de Fogo?» ou «A que animal pertence esse estranho canto que vem da floresta?». Se você obtiver sucessos magníficos, cada permite que você faça uma pergunta adicional sobre o assunto ao mestre. Por exemplo, depois que ele disser para você de qual animal é o canto, você poderia perguntar se é um chamado de acasalamento, se é normal que se ouça nesta época do ano, etc.

Saltar

Use a ação de saltar para se mover entre duas áreas separadas por um obstáculo, como uma fenda de onde sai lava, um muro de gelo ou uma cerca cheia de espinhos. A dificuldade depende do quão difícil é evitar o obstáculo:

Um obstáculo insignificante, tão alto ou largo quanto uma personagem de tamanho diminuto.	0
Um obstáculo pouco importante, tão alto ou largo quanto uma personagem de tamanho pequeno.	1
Um obstáculo de certa importância, tão algo ou largo quanto uma personagem de tamanho médio.	2
Um obstáculo importante, tão alto ou largo quanto uma personagem de tamanho grande.	3
Um obstáculo enorme, tão alto ou largo quanto uma personagem de tamanho gigante.	4

Se a ação for bem-sucedida, a personagem se move entre as áreas bloqueadas. A consequência de falhar depende do tipo de obstáculo que se está tentando evitar. Por exemplo, a personagem poderia cair (página 99) pela fenda que tentava saltar ou ficar em estado imobilizado (página 123) por ficar entre os espinhos da cerca, etc.

Os sucessos magníficos poderiam ser usados para deixar as personagens que virem o salto em estado impressionado ou surpreso. Cada permite deixar em estado surpreso ou impressionado uma personagem durante um turno. Para cada você pode afetar mais personagens ou incrementar a duração do estado um turno.

Escalar

Essa ação permite à personagem se mover de uma área a outra em que haja desequilíbrio de altura, como entre o solo e a copa de uma árvore ou entre a parte de cima de um precipício e o mar. A dificuldade depende do quão íngreme é o obstáculo que você precisa escalar.

Uma corda com nós.	0
Uma árvore nodosa.	1
Uma parede de rocha.	2
Uma parede de tijolos.	3

Se a personagem for bem-sucedida, se move entre as áreas desejadas. A consequência de falhar geralmente é que a personagem cai, o que requererá que, no turno seguinte, faça uma ação de cair (página 99), mas o mestre pode pensar em uma consequência diferente se acreditar que a situação merece.

Os sucessos magníficos poderiam ser usados para deixar as personagens da área para onde você se move em estado impressionado ou surpreso. Cada permite deixar em estado surpreso ou impressionado a um personagem por um turno. Com cada extra você pode afetar mais personagens ou incrementar a duração do estado em um turno.

Engolir

A personagem pode engolir comida ou outro objeto (como uma vassoura) num piscar de olhos. A dificuldade depende do que a personagem tentar engolir:

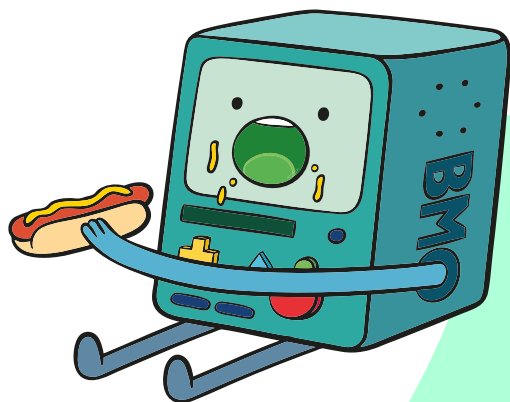
Comida normal, como um sanduíche ou um prato de macarrão.	0
Comida em excesso, como três pratos ou um javali assado.	1
Um objeto não comestível, mas pequeno, como uma lâmpada ou um relógio de bolso.	2
Um objeto não comestível e grande, como uma vassoura ou um relógio de parede.	3

A consequência de falhar pode ser receber o estado empanturrado (página 121) ou doente (página 124), dependendo do que a personagem está comendo. Em caso de ser bem-sucedida, a personagem come o que pretendia e se livra de qualquer estado esfomeado (página 122) que por ventura tivesse.

Com sucessos magníficos, você pode afetar com um estado apropriado uma personagem que veja você comer durante um turno para cada obtido. Por exemplo, alguém bom de prato poderia ficar em estado deslumbrado pelo seu estômago, ou um oponente em um concurso de comida poderia ficar em estado confuso pela sua forma de engolir.

Também se usa a ação de engolir para se livrar do efeito de venenos e coisas em mau estado, como fruta podre ou carne passada. Aqui a dificuldade é igual aos níveis de saúde que a peçonha que está absorvendo faria você perder.

Fruta podre ou outra comida em mau estado.	0
Veneno fraquinho.	1
Veneno sério.	2
Veneno mortífero.	3

Se a personagem falha, perde tantos níveis de saúde quanto a dificuldade da ação e, além disso, recebe o estado doente (página 124). Se obtiver sucesso, ela perde um nível de saúde a menos e se livra do estado. Cada sucesso magnífico permite que você ignore um nível de saúde a mais.

LISTA DE ESTADOS

Queimando

Uma personagem em estado queimando está envolta em chamas. Para cada turno em chamas, risque um nível de saúde da personagem. A personagem pode se livrar das chamas e descartar esse estado rolando no chão e além disso faz uma ação de soltar-se com dificuldade 1, como se estivesse em estado imobilizado. Enquanto está queimando, a personagem recebe –2 em todas as suas ações.

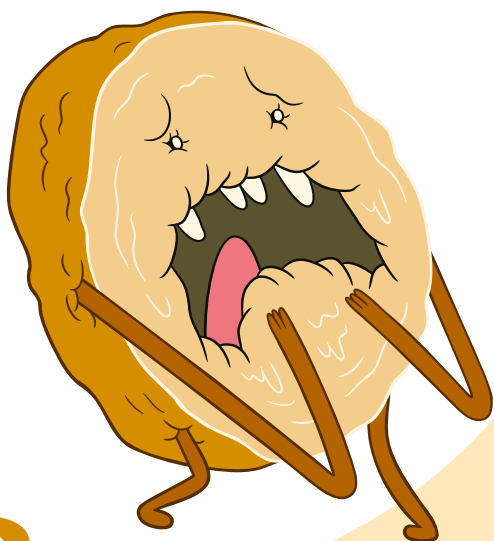
Se uma personagem queimando faz uma ação de ataque, pode usar um sucesso magnífico para causar outro estado queimando com duração de um turno em seu alvo. Sucessos magníficos adicionais podem ser usados para aumentar a duração do estado.

Cancela: congelado

Assustado

A personagem sente medo e pavor de algo ou de alguém que está presente. Se a fonte do seu medo se afasta ou desaparece, a personagem deixa de estar sob o estado assustado. Se a personagem enfrenta seu medo e o vence, também deixa de estar no estado assustado.

Enquanto esse estado permanecer a personagem deixa de ter sucesso com os resultados 4 em suas ações, quer dizer, só os resultados iguais a 5 ou 6 contam como sucesso nas ações que fizer. As reações continuam funcionando do modo normal.

Cancela: cansado, furioso, inspirado.

Aturdido

A cabeça da personagem está embotada e seus sentidos, nublados. Tudo está girando e ela não reage normalmente. Uma personagem em estado aturdido recebe um –1 em todas as suas ações, sem importar o tipo.

Ignora: concentrado.

Cancela: concentrado, inspirado.

Cansado

Uma personagem em estado cansado está no limite de suas forças, a ponto de cair vencida. Exceto se o cansaço for produzido por uma fonte mágica, a personagem se libertará desse estado se dormir calmamente durante uma cena.

Uma personagem em estado cansado só pode fazer uma ação ou um movimento por turno no lugar das duas coisas como o resto das personagens. Além disso, seus testes só têm sucesso com 5 ou 6, tanto em ações quanto em reações.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado, surpreso.

Cegado

Uma personagem em estado cegado falha automaticamente em todas as ações de buscar, fichar, imitar, perceber ou rastrear que dependam do sentido da visão. Além disso, em todas as suas demais ações em que a visão seja importante a critério do mestre (como atacar, investigar ou correr) a dificuldade é aumentada em +1.

Cancela: concentrado.

Mancando

Uma personagem nesse estado precisa de dois movimentos (quer dizer, seu turno completo) para se mover uma área. Além disso, recebe +1 na dificuldade das ações de correr, saltar, escalar ou outras ações em que o mestre considere que é necessário o uso das pernas.

Concentrado

Uma personagem em estado concentrado tem seus sentidos fixos em uma tarefa concreta: não só em uma ação ou reação, mas em um uso determinado da ação ou reação. Quer dizer, você não pode estar concentrado em atacar, mas poderia estar concentrado em atacar um determinado alvo; ou não pode estar concentrado em buscar, mas poderia estar concentrado em buscar uma coisa concreta. Uma personagem em estado concentrado pode repetir uma vez todas as falhas de seus dados ao realizar a ação ou reação em que estiver se concentrando. Em troca, recebe –2 (mínimo de 0) em todas as demais ações que faça enquanto seguir em estado concentrado.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, (em outra coisa), confuso, furioso, inspirado, surpreso.

Confuso

Um personagem em estado confuso tem a cabeça confusa e não pode pensar com clareza nem concentrar-se. Enquanto estiver em estado confuso, a personagem tem –1 em todas as suas ações sociais e mentais que tente fazer, assim como em suas reações às ações sociais que usem sobre ela.

Cancela: concentrado, inspirado.

Congelado

Uma personagem em estado congelado está transformada em uma estátua de gelo. Não pode fazer movimentos, nem ações físicas (exceto soltar-se), nem sociais. Tampouco pode ter reações a ações físicas. Para se libertar de sua prisão de gelo, a personagem precisa ser bem-sucedida em uma ação de soltar-se com dificuldade 2. Se a personagem receber um estado queimando, ignora tal estado, mas também descarta o estado congelado.

Ignora: queimando.

Cancela: queimando.

Crédulo

Uma personagem em estado crédulo tem confiança especial em outra personagem específica e recebe –1 (mínimo de 0) em todas as reações frente a ações sociais desse personagem sobre si. Essa penalidade pode ser maior se a confiança nessa personagem for muito grande (ver Convencer na página 102).

Se aquela em quem confia a ataca, trai de forma óbvia ou destrói de algum modo a sua confiança, a personagem perde imediatamente esse estado e passa ao estado decepcionado com essa mesma personagem.

Cancela: assustado, decepcionado (com a mesma personagem).

Para baixo

Nesse estado, a personagem está desanimada e sem vontade de nada. Faz tudo com apatia e sem energia. Enquanto se encontrar nesse estado, não pode gastar pontos de Herói e, além disso, os resultados iguais a 1 em seus dados anulam seus sucessos normais (os sucessos magníficos não são afetados).

Cancela: concentrado, furioso, inspirado.

Decepcionado

Uma personagem em estado decepcionado terá uma desconfiança considerável de uma personagem com que se sente decepcionada. Recebe +1 a todas as suas reações diante de ações sociais dessa personagem sobre si. Se de algum modo essa personagem receber um estado crédulo a respeito da mesma personagem, o estado decepcionado desaparece.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), deslumbrado (com a mesma personagem), enamorado (da mesma personagem).

Deslumbrado

Uma personagem em estado deslumbrado está muita interessada por outra, está cativada por ela. A personagem recebe –1 nas reações frente a ações sociais da personagem com que está deslumbrada e outro –1 em qualquer ação que não tenha relação com a personagem que causou o estado deslumbrado.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem), deslumbrado (com a mesma personagem), enamorado (de outra personagem).

Empanturrado

Nesse estado, a personagem está estufada de tanto comer e se sente pesada e com mal-estar físico. A personagem recebe –2 na ação de engolir e –1 no resto das ações e reações físicas.

Ignora: esfomeado.

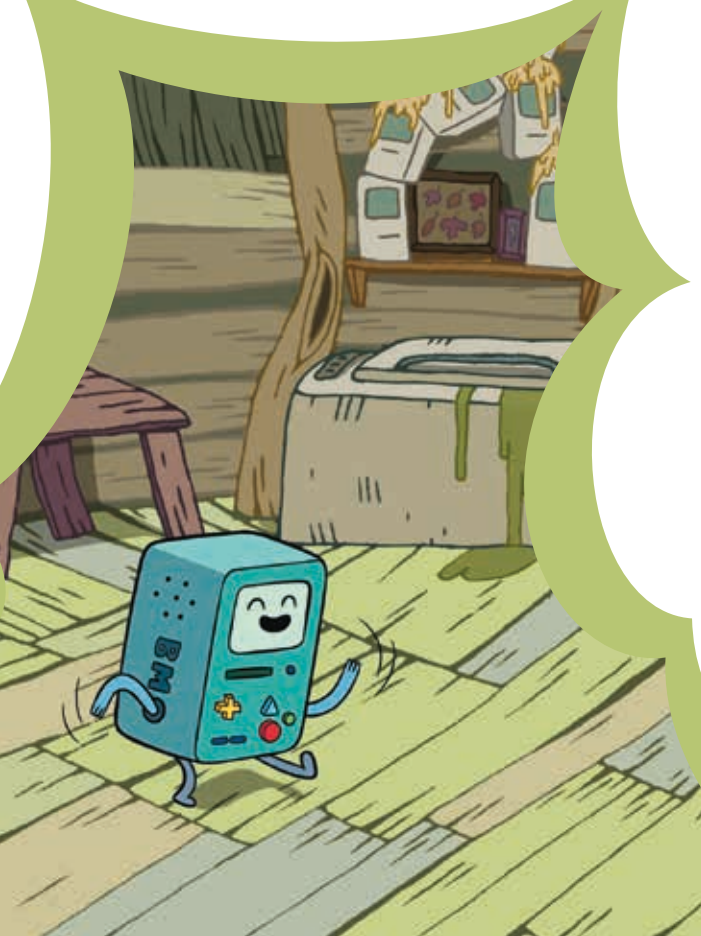
Cancela: esfomeado.

Enamorado

Uma personagem em estado enamorado fará tudo possível para agradar a personagem por quem sente esse sentimento especial: recebe –2 a todas as reações frente a ações sociais dessa personagem sobre si e +1 a qualquer ação destinada a proteger a personagem de que está enamorada.

Ignora: deslumbrado (pela mesma personagem).

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem), deslumbrado (com a mesma personagem), enamorado (de outra personagem).

Ensurdecido

Uma personagem em estado ensurdecido falha automaticamente em todas as ações de buscar, fichar, imitar, perceber ou rastrear que dependam do sentido da audição. Além disso, em todas as suas demais ações em que a audição seja importante a critério do mestre (como cantar, convencer ou impressionar) a dificuldade é aumentada em +1.

Cancela: concentrado.

Enfeitiçado

Uma personagem em estado enfeitiçado tem que fazer a cada turno a mesma ação física: a que tenha decidido a personagem que a colocou nesse estado. Por exemplo, se lançaram nela um encantamento de «Ataque furioso», poderia ter que atacar a cada turno, enquanto que se o encantamento era de «Dança irresistível» teria que dançar o tempo todo.

Cancela: concentrado, inspirado.

Esfomeado

A personagem tem uma vontade considerável de comer, lançando-se com determinação sobre o que for colocado a sua frente. Enquanto estiver no estado esfomeado, a personagens recebe +2 às ações de engolir, mas tem –1 no resto de suas ações físicas.

Furioso

Uma personagem em estado furioso está tremendamente irritada e fora do sério. Recebe +1 ao dano que cause com qualquer ação de ataque corpo a corpo e +1 a Músculos para ações que requeiram força física (como correr, saltar ou escalar), mas tem –1 em todas as suas demais ações.

Ignora: escondido.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, para baixo, inspirado, escondido.

Impressionado

A personagem está alucinada por outra personagem que lhe deixou uma impressão forte. Pode ser admiração, respeito ou temor, mas em todo caso está impressionada por ela. Uma personagem em estado impressionado tem –1 nas reações frente às ações sociais da personagem que a deixou impressionada. Além disso, recebe –1 em todas as suas ações que tenham, a personagem que a deixou impressionada como alvo.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem).

Inconsciente

A personagem perdeu a consciência e está fora de combate. Não pode se mover, fazer ações e nem reagir às ações de outras, mas é imune a todas as ações sociais que usem sobre ela.

Ignora: todos os estados (exceto morto).

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, confuso, furioso, inspirado, surpreso.

Imobilizado

No estado imobilizado, uma personagem não pode fazer nem ações físicas (exceto a ação de soltar-se) nem movimentos, e recebe –2 nas reações contra ações físicas. Se a personagem que imobilizou você decide que você está amordaçado, também recebe –2 nas ações sociais.

Inspirado

Uma personagem em estado inspirado encontra em seu interior forças adicionais para alcançar seus objetivos. Esse estado se recebe para uma tarefa específica e a personagem em estado inspirado recebe +1 para a ação destinada a cumprir essa tarefa. A bonificação pode ser maior se a personagem se encontrar em estado especialmente inspirado (página 95).

Cancela: assustado, aturdido, cansado, concentrado, para baixo, furioso, inspirado (para outra coisa), surpreso.

Miolo mole

Uma personagem com o estado miolo mole não pensa nem raciocina, tem o cérebro frito. A personagem não pode fazer ações mentais e nem sociais, mas também é imune a qualquer ação mental ou social que usem sobre ela.

Ignora: assustado, aturdido, cansado, concentrado, crédulo, confuso, para baixo, decepcionado, deslumbrado, enamorado, furioso, impressionado, inspirado, escondido, surpreso.

Cancela: assustado, aturdido, cansado, concentrado, crédulo, confuso, para baixo, decepcionado, deslumbrado, enamorado, furioso, impressionado, inspirado, escondido, surpreso.

Morto

Uma personagem nesse estado faleceu, seu espírito abandonou seu corpo e foi para a Terra dos Mortos. O único modo da personagem voltar à vida é alguém ir o mais rápido possível a essa dimensão e convencer a Morte de que deve deixá-la voltar.

Ignora: todos os demais estados.

Cancela: todos os demais estados.

Escondido

Enquanto está em estado escondido, a personagem não pode ser alvo de nenhuma ação de outras personagens, exceto buscar. Se a personagem fizer qualquer ação que permita a reação de outra personagem, a qualquer consequência de falhar em sua ação adiciona-se ser descoberta e, portanto, perde o estado escondido se falha na ação. A critério do mestre, algumas ações podem significar perder o estado escondido, mesmo se a personagem for bem-sucedida ao realizá-las.

Paralisado

Uma personagem em estado paralisado está absolutamente imóvel, como uma estátua. Nesse estado, a personagem não pode fazer movimentos, nem ações físicas, nem sociais. Tampouco pode ter reações frente a ações físicas.

Doente

Uma personagem doente está dodói e precisa descansar, tomar sopinha e escutar historinhas. Enquanto estiver doente, a personagem recebe –2 em todas as suas ações e reações.

Ignora: concentrado, empanturrado, furioso.

Cancela: concentrado, empanturrado, furioso.

Esquisitão

Uma personagem com o estado esquisitão se comporta de modo inadequado e incômodo para as demais: cheira esquisito, fica muito perto quando fala, não olha nos olhos, ri de modo nervoso ou uma mistura de tudo isso. A personagem também recebe –2 nas ações sociais, mas recebe também +1 nas reações frente a ações desse tipo.

Surpreso

No estado surpreso, uma personagem não pode fazer nenhuma ação (mas pode fazer um movimento) e tem –1 em suas reações físicas.

Cancela: concentrado.

LISTA DE TAMANHOS

Diminuto

Uma personagem de tamanho diminuto é suficientemente pequena para caber em uma xícara. O caracol ou Pedro Papel são seres diminutos. Uma personagem de tamanho diminuto precisa usar seu turno completo (dois movimentos, ou uma ação e um movimento) para se mover uma área. Como é muito pequenininha, é difícil de ver, então ganha +2 em suas ações de espreitar, se esconder, esquivar e roubar. Seu tamanho pequeno faz com que possa tirar menos partido de sua força, então recebe –2 nas ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras que o mestre decida que se baseiam na força física. Além disso, tem dois níveis de saúde a menos (um figurante de tamanho diminuto não tem nenhum nível de saúde). Tenha em mente que, para uma personagem de tamanho diminuto, muitos objetos cotidianos serão um obstáculo, como escadas, por isso precisará de ações de escalar, saltar, etc para muitos deslocamentos normais.

Pequeno

Uma personagem de tamanho pequeno cabe em um balde, mas não é tão pequeno para caber em uma xícara. O Senhor Ganso e Zig-Zag são personagens de tamanho pequeno. As personagens de tamanho pequeno recebem +1 em suas ações de espreitar, se esconder, esquivar e roubar. Também são menos fortes que outras maiores, então recebem –1 nas ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter e naquelas que o mestre considere que se baseiam na força física. Também têm um nível de saúde a menos (um figurante pequeno não tem nenhum nível de saúde).

Médio

A maioria das personagens são de tamanho médio: se for grande demais para caber em um balde, mas pequeno o bastante para passar normalmente pelas portas de uma casa, a personagem é de tamanho médio. Finn, Jake, Marceline, BMO, o Rei Gelado e muitos outros habitantes da Terra de Ooo são de tamanho médio.

Grande

As personagens de tamanho grande não passam bem pelas portas das casas: precisam se agachar, ficar de lado ou quebrá-las para entrar, mas não são tão grandes a ponto de não entrar em uma casa. Billy, Donny e o minotauro Mannish são personagens de tamanho grande. É mais fácil acertar uma personagem de tamanho grande porque é um alvo mais fácil, então recebe –1 nas ações de esquivar. Também não consegue mais passar despercebido, então tem –1 para espreitar, se esconder e roubar. Também são mais fortes que outras personagens, então têm +1 nas ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter e naquelas que o mestre considere que são baseadas na força física. Além disso, recebem um nível de saúde adicional.

Gigante

Uma personagem de tamanho gigante é muito grande para entrar em uma casa. Os Guardiões da Promessa Real, a besta cuja barriga é usada pelo Rei da Festa e seus colegas para fazer festa e a lesma Snorlock (bom, a grudenta) são seres gigantes. Uma personagem de tamanho gigante pode mover uma área extra quando fizer uma ação ou um movimento que permita que se desloque. Sendo tão grandinha, uma personagem de tamanho gigante não é efetiva passando despercebida ou evitando golpes, então tem –2 nas ações de espreitar, se esconder, esquivar e roubar. Devido a seu tamanho, recebem também +2 nas ações em que a força física é importante: lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter e naquelas que o mestre decidir. Também têm dois níveis de saúde adicionais. Para uma personagem de tamanho gigante as aberturas das portas e outras não serão de tamanho suficiente para que passe, por isso nos espaços fechados encontrará continuamente obstáculos para seus passos. Por outro lado, no exterior, poderá passar andando pela maioria das barreiras sem se preocupar.

PREPARAR, APONTAR... JOGAR!

Bom, colega, você já sabe tudo o que precisa para jogar, então não vamos mais distrair você. Certeza que você está querendo pegar a sua personagem e ter centenas de aventuras pela Terra de Ooo.

QUEIMANDO

A cada turno perde um nível de saúde.

−2 em todas as ações.

Apagar: ação de soltar-se com dificuldade 1. Descarte esse estado se tiver sucesso.

O fogo se estende: em ação de ataque pode usar para causar estado queimando no seu alvo.

Cancela: congelado

ASSUSTADO

Sucesso com 5 ou 6 em todas as ações.

Cancela: cansado, furioso, inspirado.

ATURDIDO

−1 em todas as ações.

Ignora: concentrado.

Cancela: concentrado, inspirado.

CANSADO

Não pode fazer ação e movimento.

Não pode fazer dois movimentos.

Sucesso com 5 ou 6 em todas as ações.

Sucesso com 5 ou 6 em todas as reações.

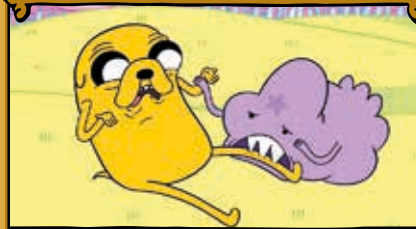
Cancela: concentrado, furioso, inspirado, surpreso.

CEGADO

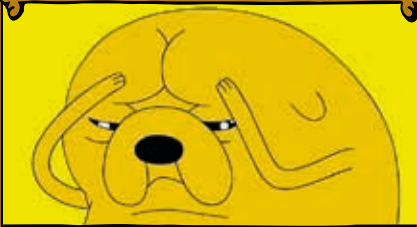
Falha automaticamente em todas as ações de buscar, fichar, imitar, perceber ou rastrear que dependam da visão.

Em todas as demais ações em que a visão seja importante aumente a dificuldade em +1.

Cancela: concentrado.

MANCANDO

Precisa de dois movimentos para se mover uma área.

+1 na dificuldade das ações de correr, saltar, escalar ou outras que precisem do uso das pernas.

CONCENTRADO

Especificar: ação ou reação.

Pode repetir uma vez todas as falhas de seus dados ao fazer a ação ou reação.

−2 em todas as demais ações.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado (em outra coisa), confuso, furioso, inspirado, surpreso.

CRÉDULO

Especificar: personagem.

−1 em todas as reações sociais frente a essa personagem.

Confiança quebrada: Se a personagem atacar você, trair ou destruir a sua confiança ganhe decepcionado com essa mesma personagem.

Cancela: assustado, decepcionado (com a mesma personagem).

CONFUSO

−1 em todas as ações sociais e mentais.

−1 em todas as reações sociais.

Cancela: concentrado, inspirado.

CONGELADO

Não pode fazer movimentos, nem ações físicas (exceto soltar-se), nem sociais, nem reações a ações físicas.

Quebrar o gelo: ação de soltar-se com dificuldade 2 para descartar esse estado.

Ignora: queimando (e descarta esse estado).

Cancela: queimando.

PARA BAIXO

Não pode gastar pontos de Herói.

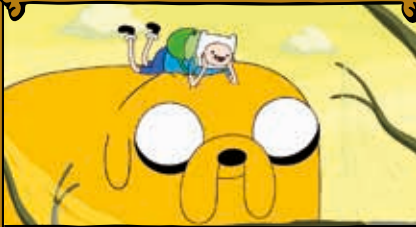
Os resultados 1 nos seus dados anulam sucessos normais, mas os sucessos magníficos não são afetados.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado.

DECEPCIONADO

Especificar: personagem.

+1 em todas as suas reações sociais frente a essa personagem.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), deslumbrado (com a mesma personagem), enamorado (da mesma personagem).

DESLUMBRADO

Especificar: personagem.

−1 às reações sociais da personagem.

−1 em qualquer ação que não tenha relação com a personagem.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem), deslumbrado (com a mesma personagem), enamorado (de outra personagem).

EMPANTURRADO

−2 na ação de engolir.

−1 no restante das ações e reações físicas.

Ignora: esfomeado.

Cancela: esfomeado.

ENAMORADO

Especificar: personagem

−2 em reações sociais frente a personagem.

+1 em qualquer ação destinada a proteger a personagem.

Ignora: deslumbrado (pela mesma personagem).

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem), deslumbrado (com outra personagem), enamorado (de outra personagem).

ENSURDECIDO

Falha automaticamente em todas as ações de buscar, fichar, imitar, perceber ou rastrear que dependam da audição.

Em todas as demais ações em que o ouvido seja importante aumente a dificuldade em +1.

Cancela: concentrado.

FURIOSO

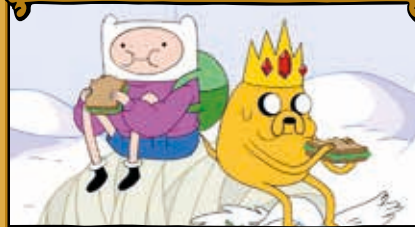
+1 no dano de ação de ataque corpo a corpo.

+1 em ações físicas que força.

−1 nas demais ações.

Ignora: escondido.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, para baixo, inspirado, escondido.

ESFOMEADO

+2 na ação de engolir.

−1 no resto das ações físicas.

ENFEITIÇADO

Especificar: ação.

Cada turno: faz a ação.

Cancela: concentrado, inspirado.

IMPRESSIONADO

Especificar: personagem

−1 em reações sociais frente a personagem.

−1 em todas as ações que tenham a personagem como alvo.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem).

INCONSCIENTE

Não pode se mover, fazer ações nem reagir a ações de outros.

Imune a todas as ações sociais.

Ignora: todos os estados (exceto morto).

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, confuso, furioso, inspirado, surpreso.

IMOBILIZADO

Não pode fazer ações físicas (exceto soltar-se) nem movimentos.

−2 nas reações contra ações físicas.

Amordaçado (opcional): −2 nas ações sociais.

INSPIRADO

Especificar: tarefa.

+1 em ações destinadas a cumprir essa tarefa.

Cancela: assustado, aturdido, cansado, concentrado, para baixo, furioso, inspirado (para outra coisa), surpreso.

MIOLO MOLE

Não pode fazer ações mentais nem sociais.

Imune a ações mentais ou sociais.

Ignora: assustado, aturdido, cansado, concentrado, crédulo, confuso, para baixo, decepcionado, deslumbrado, enamorado, furioso, impressionado, inspirado, escondido, surpreso.

Cancela: assustado, aturdido, cansado, concentrado, crédulo, confuso, para baixo, decepcionado, deslumbrado, enamorado, furioso, impressionado, inspirado, escondido, surpreso.

MORTO

Não pode fazer ações de nenhum tipo.

Imune a todas as ações.

Ignora: todos os demais estados.

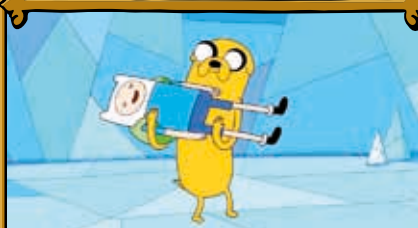
Cancela: todos os demais estados.

ESCONDIDO

Imune a qualquer ação exceto buscar.

Exposto: Se fizer qualquer ação que permita reação de outra personagem e falha perde o estado escondido.

Algumas ações podem significar perder o estado escondido até mesmo se for bem-sucedido.

PARALISADO

Não pode fazer movimentos, nem ações físicas, nem sociais.

Não pode reagir frente a ações físicas.

DOENTE

−2 em todas as ações e reações.

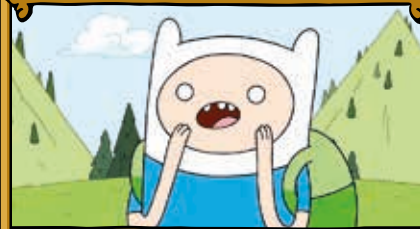
Ignora: concentrado, empanturrado, furioso.

Cancela: concentrado, empanturrado, furioso.

ESQUISITÃO

−2 nas ações sociais.

+1 nas reações sociais.

SURPRESO

Não pode fazer ação nenhuma.

Não pode fazer dois movimentos.

−1 em reações físicas.

Cancela: concentrado.

DIMINUTO

Precisa de dois movimentos para se mover uma área.

+2 em ações de espreitar, se esconder, esquivar e roubar.

−2 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na forma física.

Perde dois níveis de saúde.

Objetos cotidianos podem bloquear seu caminho.

PEQUENO

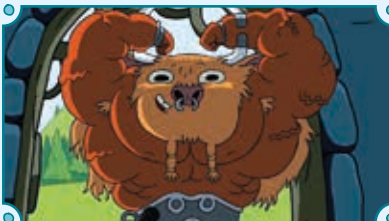
+1 em ações de espreitar, se esconder, esquivar e roubar.

−1 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na forma física.

Perde um nível de saúde.

MÉDIO

Sem modificações.

GRANDE

−1 na ação de esquivar.

−1 em ações de espreitar, se esconder e roubar.

+1 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na força física.

Ganha um nível de saúde extra.

GIGANTE

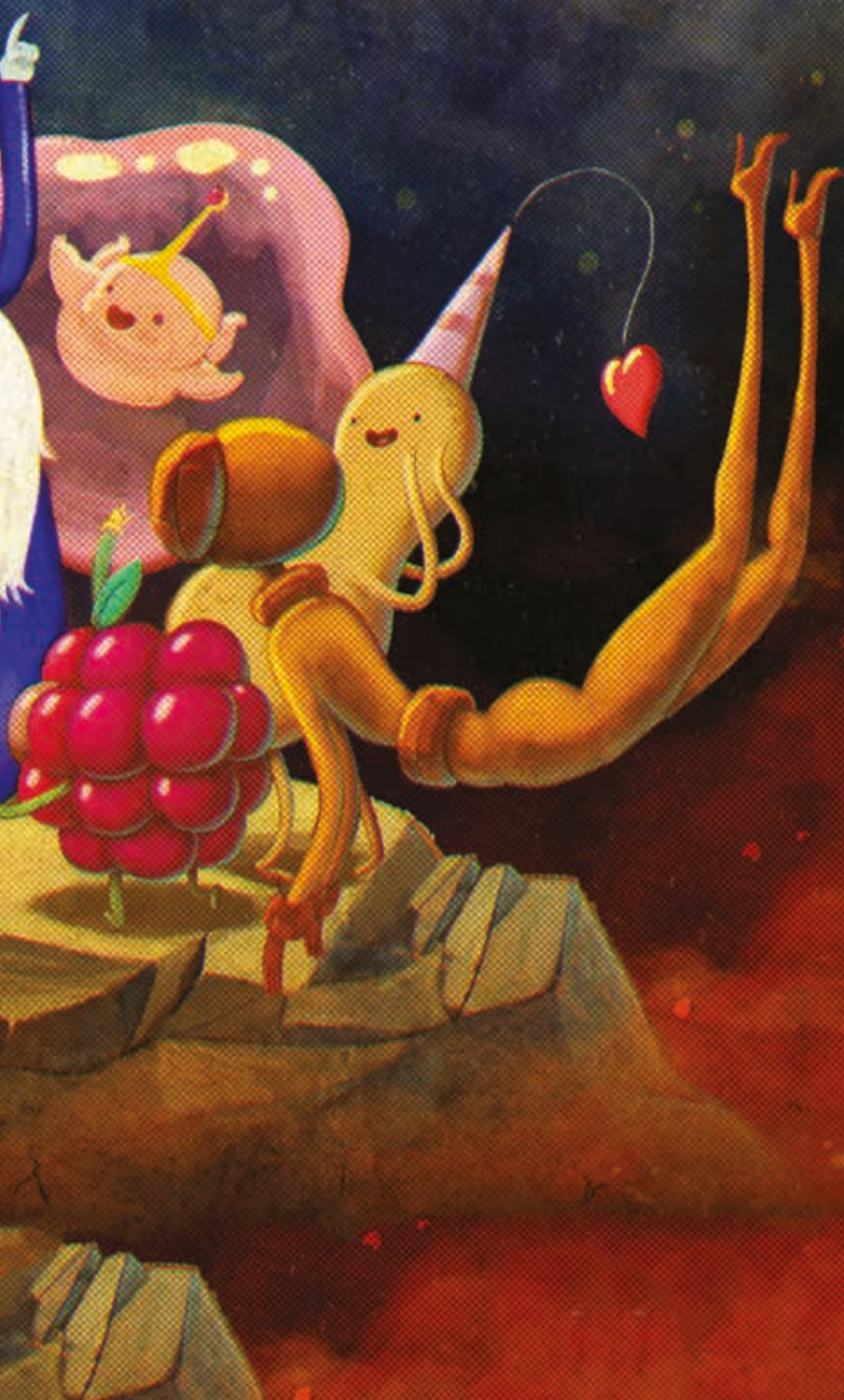
-2 na ação de esquivar.

-2 em ações de espreitar, se esconder e roubar.

+2 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na força física.

Ganha dois níveis de saúde extras.

Nos espaços fechados você encontrará obstáculos continuamente. No exterior, você poderá passar pela maioria das barreiras sem se preocupar.

Ambientação

A Terra de Ooo está cheia de seres, lugares e objetos maravilhosos, por isso, neste capítulo, vamos revisar o que convém conhecer nesse reino. Embora Ooo esteja cheia de seres interessantes, alguns tiveram repercussão especial na história desse mundo, e outros são personagens recorrentes da série de televisão que são divertidos. Escolhemos uma boa representação deles para que você os conheça e vamos contar-lhe algumas coisas de algumas raças que fazem desse mundo algo único e encantador, ainda que às vezes seja perigoso. Deixamos também uma lacuna para fazer um tour por alguns lugares importantes de Ooo ou fora de suas fronteiras, e ao final do capítulo você encontrará uma breve lista de objetos surpreendentes.

Junto a cada personagem, cada raça e a cada objeto, são oferecido alguns valores correspondentes de jogo. Essa é a nossa tradução para as regras, mas sabemos que não é a única e as mesmas personagens poderiam ser construídas com proezas ligeiramente diferentes ou com outros atributos. Esse é o seu jogo, então sinta-se livre para fazer suas próprias versões das personagens que você imagina de outra forma. Basta notar que as personagens deste capítulo não têm porque seguir as regras de criação do Capítulo 2: essas regras são só para personagens iniciais e algumas dessas personagens estão vivendo aventuras em Ooo tem muitos anos!

PERSONAGENS ILUSTRES

A história da Terra de Ooo está marcada pelas façanhas de seus habitantes. Alguns são seres muitos poderosos e outros são somente criaturas de grande valor ou atitude empreendedora. Em ambos os casos, são personagens famosas (ou infames, que, afinal, existem) que merecem ser levadas em conta.

Abracadaniel

É um ser magricela de pele rosa e cabeça em forma de pera. Ele usa o cabelo em uma juba presa por um diadema dourado e usa um traje branco que deixa as pernas de fora, com uma pochete azul e um círculo verde desenhado em seu peito. Usa uma varinha de madeira com uma pequena bifurcação em sua ponta com a qual pode fazer pequenos arco-íris que, além de serem bonitos, podem fazer com que o alvo se torne da cor rosa ou até mesmo transformar alguns alvos em borboletas. Não é um mago habilidoso, mas é escorregadio e ambicioso. Sua aparência de fracote faz com que soe simpático, ainda que seja por pena.

Era o mago mais inexperiente de todos os que participaram do torneiro da Batalha dos Magos. Competiu para ganhar dinheiro, mas perdeu o interesse quando descobriu que o prêmio era um beijo da Princesa Jujuba.

MANEIRICE 4	TEIMOSIA 3
• PROEZAS • • ESPONJOSO	• PROEZAS • • MAGO (ESCOLA DO AR)
• TAMANHO • MÉDIO	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Ash

Esse indivíduo um tanto desagradável é o ex-namorado da Marceline. Ash é um tipo magro de pele cinza e orelhas pontudas. Ainda que seja praticamente careca, tem três mechas de cabelo branco e comprido, uma delas cobrindo o topo de sua cabeça e caindo pela sua cara. Anda descalço e vestido de preto, com calça e uma camiseta com as mangas rasgadas. Em seu cinto amarelo carrega um saquinho marrom para guardar objetos pequenos. Ele vive no alto de uma colina, em uma cabana pobre com um trailer e um guindaste no telhado, e no seu jardim fedorento se amontoam pilhas de lixo. Sua casa é tão fuleira quanto o próprio Ash.

Ele é um tipo bastante egoísta. Por exemplo, para conseguir uma nova varinha mágica, ele vendeu o ursinho de pelúcia favorito da Marceline. Às vezes se disfarça para ocultar sua identidade e conseguir seus objetivos mesquinhos. É um mago, ou assim faz com que o chamem. Certamente conhece alguns truques, como fazer objetos aparecerem do nada. Entre seus feitiços também estão o de voar e atravessar paredes, ou fazer alguém cair em um sono profundo.

FALASTRICE 4

• PROEZAS •
- FARSANTE
- EGOCÊNTRICO

TEIMOSIA 4

• PROEZAS •
- MAGO (ESCOLA DIMENSIONAL)

• TAMANHO • MÉDIO

• SAÚDE • ♡♡♡♡

Homem Banana

Em uma época em que os foguetes espaciais ainda não foram reinventados, o Homem Banana é um pioneiro na conquista do espaço. O Homem Banana tem a forma da ponta de uma banana com braços e pernas, e seu rosto surge diretamente do corpo. Esse intrépido explorador usa sua própria pele como se fosse um colete com capuz e calça botas pretas. Quando está preparando sua missão espacial também se protege com um escafandro esférico de vidro transparente.

Vive em uma bananacúpula da era espacial, um edifício esférico de metal com um mirante envidraçado, remanescente de antes da guerra. Em torno dessa casa existem outros restos de foguetes espaciais que o Homem Banana usa em seus projetos.

Sua intenção é viajar além da atmosfera da Terra de Ooo, então usa suas habilidades como mecânico para construir um foguete plenamente funcional. A única coisa que não passa muita confiança é que, em seus projetos, usa fogos de artifício como método de propulsão.

Billy

Ele é, com a permissão de Finn, o Humano, o maior herói de toda Ooo. É um exemplo de como você pode conseguir grandes façanhas com uma mente simples, mas com um físico prodigioso e uma vontade de ferro.

O Billy das lendas é um humanoide gigante com seis dedos em cada mão. Tem um longo cabelo vermelho e uma grande barba correspondente. Ele é alto, robusto e de pele azulada e, exceto por duas pequenas fitas ao redor de seus bíceps, anda por aí com seu musculoso torso nu. Usa calças marrom rústicas de pele e anda sempre descalço. Anéis adornam suas mãos e, na testa, usa um diadema que também lhe protege o nariz (a Princesa Jujuba suspeita que a gema que existe nesse protetor pode protegê-lo de controle mental). Em suas aventuras, ele leva uma manopla mágica de metal (ver A Manopla do Herói, página 196) e uma grande espada de guarda dourada que tem uma caveira no pomo e voa até a mão de Billy quando ele a invoca.

Billy é um grande guerreiro, correto e justo, embora seja suscetível a dar porradas, como muitas vezes acontece com os heróis de ação. Realizou façanhas tão incríveis como matar um oceano malvado (cortando-o com a sua espada!), resgatar a Princesa Algodão Doce do pérfido Conde do Fogo e lutar com um urso gigante voador. Também derrotou um rei zumbi que pretendia destruir o mundo, trancando-o em uma prisão de âmbar (embora não definitivamente, porque depois revelou-se que essa criatura era o Lich). No entanto, o fato de a lenda de Billy, o herói, seja tão grande também se deve à quantidade de anos que passou combatendo monstros e outros seres malvados ou vivendo aventuras na motocicleta com sua ex-namorada Canyon.

Hoje, Billy é um idoso com a pele cinza e uma longa barba branca. Seus cabelos brancos só crescem ao redor das orelhas e na nuca. Seus braços, embora continuem sendo poderosos, são magros e em suas mãos podem ser vistas suas veias azuis. O rosto do herói está, agora, magro, e cheio de rugas.

Billy se retirou da vida ativa de herói para viver em uma caverna, uma fenda lendária cheia de tesouros que conseguiu como espólio de inúmeras aventuras e pilhagens. Entre as estalagmites da caverna se empilham montanhas de moedas de ouro, armas poderosas, tevês antigas, pedras preciosas e caveiras de inimigos derrotados.

Durante anos, Billy tinha deixado de surrar os maldosos por ser uma tarefa inútil e adotou métodos não violentos. No entanto, Finn e Jake conseguiram que suas próprias façanhas preenchessem o vazio que Billy tinha em seu coração. Recentemente, ele tem voltado a ser visto usando a violência como um autêntico herói. Uma vez mais, na Terra de Ooo se escuta o lendário grito de guerra do Billy ao invocar sua espada: «Nothung!».

CONFUSÃO 6	MÚSCULOS 6	TEIMOSIA 4
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• HISTÓRIAS DE GUERRA • TREINADO (ESPADA) • TREINADO (MANOPLA) • LETAL	• DURO • INCANSÁVEL • VIGOROSO	• CABEÇUDO • INTIMIDADOR

• DEFEITO •

COMPULSÃO: RESOLVER TUDO NO TAPA. O PRIMEIRO IMPULSO DO BILLY PERANTE UM PROBLEMA É SOLUCIONÁ-LO NA PORRADA.

• TAMANHO • GRANDE

• SAÚDE • ♡♡♡♡♡♡

BMO

Embora existam muitas unidades computadorizadas pequenas e muitas tenham sobrevivido ao holocausto mil anos atrás, poucas são tão peculiares como BMO (também conhecido como Beemo). Esse pequeno videogame tem a forma de uma caixinha com visor e alguns botões para jogar jogos de videogame, com as letras «BMO» escritas em suas laterais. Também tem bracinhos e perninhas que lhe permitem se deslocar sozinho e manipular alguns objetos. BMO é um exemplo de Inteligência Artificial independente e funciona com pilhas pequenas que ele mesmo é capaz de substituir se necessário. Pode-se conectar controles a ele para jogar e outras coisas. Pode gravar imagem e som para depois editá-los, ou reproduzir a informação contida em outros sistemas de armazenamento.

Outra potente capacidade de BMO é introduzir pessoas vivas dentro do mundo de um videogame por meio de seu perigoso circuito central de jogos. Se o jogador aperta um botão escondido, o corpo do console o absorverá e o converterá em uma imagem pixelada de si mesmo. Tudo o que ocorrer dentro de um videogame seguirá as regras do mesmo e pode ter consequências definitivas sobre o mundo real. Deve-se levar em conta que, assim como os jogadores podem entrar no mundo do jogo, as personagens do jogo poderiam escapar do mundo virtual.

BMO vem da Fábrica de Mos, uma fábrica automatizada que constrói e repara unidades computadorizadas da linha MO. Apesar de ter passado mil anos desde a construção da fábrica, ela ainda existe e funciona em parte, assim BMO pode ir lá para se reparar. No entanto, o processo automatizado de reparação inclui uma limpeza de memória, de modo que o BMO tem que ter muito cuidado para não cair nas mãos de seus companheiros MO se quiser continuar se lembrando de quem é.

BMO está sempre disposto a dançar ritmos musicais, incluindo a música que reproduz por conta própria. Muitas vezes seu comportamento é estereotipado, e poderia parecer que simplesmente está programado para simular comportamentos de pessoas. No entanto, ele também tem comportamentos um pouco desviantes, como desobedecer ordens (principalmente se está emitindo sons de que gosta, quando normalmente aumenta o volume da reprodução), ser um pouquinho *voyeur* e responder a provocações, embora afirme que é incapaz de sentir emoções.

Tem um mundo interior rico e gosta de imaginar histórias inventadas em que ele é o protagonista. Quando faz vozes para simular que objetos e animais são co-protagonistas de suas aventuras, fica um pouco esquisitão. Mas o mais inquietante é quando acredita que ninguém o observa e começa a falar com seu reflexo, a quem chama de Futebol. Tenta ensinar boas maneiras a esse alter ego para que seja uma dama e não fique sozinha. Nas palavras de Finn, o Humano, BMO se dedica a «fazer coisas estranhas quando ninguém está por perto». A verdade é que dá um pouquinho de medo.

Conde de Limãograb

Lamentavelmente, nem todos os experimentos da Princesa Jujuba para criar pessoas doces saem tão bem como ela queria. Uma das primeiras experiências falhas foi o Conde de Limãograb, uma criatura que nasceu com um caráter azedo e mandão. Limãograb tem uma pele amarela e a cabeça em forma de limão colocado na vertical. Tem o nariz longo e pontudo, os dentes como facas e os olhos ligeiramente amendoados. Veste botas pretas e uma roupa de um cinza escuro, sem mais adornos além do limão que serve de fivela ao seu cinto verde, de onde pende a bainha de sua espada de som.

«Inaceitável!!!» é a exclamação que o conde mais repete, com sua voz aguda e estridente, já que não gosta de nada. É tão amargo quanto a fruta de que se origina. Mesmo quando tenta rir é incapaz de fazê-lo, e simplesmente parece que está tendo um ataque feio. Quando não gosta de algo, geralmente envia todo mundo para passar uns dias na prisão, ou até mesmo anos caso tenha desgostado especialmente de algo.

O Conde de Limãograb espera conseguir o trono do Reino Doce pois, segundo as leis do povo doce, ele é o herdeiro da Princesa Jujuba. Portanto, quando o corpo da Princesa Jujuba voltou a ter treze anos de idade, Limãograb foi ao palácio para reclamar o reino até que a princesa voltasse a ser maior de idade. Ainda bem que a princesa tenha podido voltar a sua idade adulta e mandou esse grosseirão embora. Mas nunca se sabe quando ele voltará a tentar conquistar o trono do Reino Doce!

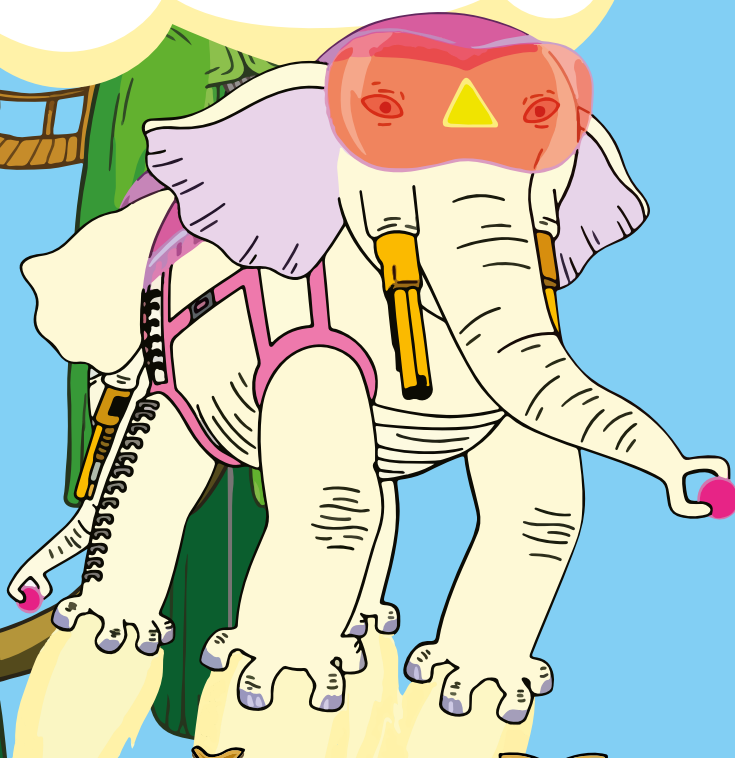
O conde governa no Castelo de Limãograb (página 184). No começo ele era o único habitante e, como nenhuma das pessoas doces se ofereceu voluntariamente para viver com ele, a Princesa Jujuba contratou a Gangue dos Cães para que fizessem companhia a ele. De acordo com o conde, eles não entenderam o «estilo limão», então se dedicou a «recondicioná-los», um eufemismo para torturá-los com descargas elétricas.

Finalmente Jujuba criou um companheiro para ele a partir de seu próprio padrão amargo de modo que ele não ficasse sozinho. Limãograb 2 (página 149) agradou ao conde e pareceu tranquilizá-lo... durante um tempo. Mas como a natureza do Limãograb é cheia de caprichos, impulsiva e cruel, ele logo começou a abusar inclusive da sua «metade do limão». Limãograb sempre será um tirano cruel que colocará sua vontade acima do senso comum ou do bem-estar dos demais.

TEIMOSIA 5	CONFUSÃO 4
• PROEZAS • AZEDO, INTIMIDADOR, MANDÃO	• PROEZAS • INSENSÍVEL
• TAMANHO • MÉDIO	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Elefante Psíquico de Guerra Pré-histórico

O Elefante Psíquico de Guerra Pré-histórico não é exatamente uma criatura natural de Ooo e só o podem invocar mentes extremamente criativas (ou um pouco distorcidas). Ele consiste nas duas partes frontais de elefantes brancos unidas pelas costas, de forma que tem duas cabeça olhando para sentidos opostos e quatro patas dianteiras. Cada tromba tem uma pedra preciosa rosa que lança raios, tem espingardas de dois canos no lugar das presas e usa um visor de vidro para proteger cada par de olhos. Tem duas selas de montar cor de rosa, cada uma voltada para uma das cabeças. Além disso, o elefante psíquico de guerra pré-histórico voa impulsionado por jatos de energia que saem de seus pés.

Não se sabe se é prático montar em um elefante psíquico de guerra pré-histórico, mas é super legal. Não se pode controlá-lo, você tem que deixar que ele dê o controle a quem o monta, o que só ocorre se o cavaleiro merece isso e, como ele é telepata, não tem como enganá-lo.

Starchy

Essa pessoa doce de meia idade é o coveiro do Reino Doce, embora também trabalhe como carteiro, zelador e até mesmo condutor de trem. Ele é uma bola marrom alaranjada e tem um bigode castanho espesso. Normalmente usa um boné azul de zelador.

Starchy é muito supersticioso, tanto que, quando estava doente chegou a rejeitar a medicina tradicional e a pedir por soluções mágicas no lugar de aceitar tratamento médico científico, para o desespero da Princesa Jujuba. Sua crença no sobrenatural é tal que ele até tem um programa noturno de rádio dedicado aos acontecimentos paranormais.

Essa pessoa doce tem uma relação complicada com a Princesa Jujuba, acaba não confiando nela e várias vezes tem tentado descobrir os podres dela. Chegou até mesmo a votar no Rei de Ooo nas eleições para princesa. Ele também forjou sua própria morte, foi casado e provavelmente é um clone de uma versão prévia de si mesmo. Mas que figura esse Starchy!

Canelinha

Todo mundo gosta muito do Canelinha, mas a verdade é que ele está um pouco «pancado» e não é o mais inteligente dos cidadãos do reino doce. Ele é um grande bolo de canela de traços tristes, lerdo e com a cabeça um pouco devagar. Ele tende a cair mesmo quando só tem que continuar de pé, mas é que muitas vezes ele tenta fazer acrobacias e equilibrismos, então você pode imaginar o resultado. Ele geralmente falha nas tarefas mais simples, como quando dizem que ele não deveria abrir uma certa porta sob circunstância alguma. Além disso, muitas vezes ele arruma confusão nas coisas mais básicas, como quando espalhou o Vírus Zumbi por todo o Reino Doce porque estava com fome e comeu carne de zumbi.

No entanto, Canelinha parece mais esperto e responsável ultimamente. Será que finalmente está amadurecendo? Claro, um bolo de canela focado seria um amigo muito fiel e uma ajuda inestimável para qualquer um.

O Lich

Além do lago iceberg, estão as ruínas da torre do Lich. Nela, uma criatura morta-viva lançava seus encantamentos para converter a força vital do planeta em um poder maligno que destruiria Ooo. No entanto, antes que pudesse fazer isso, foi derrotado pelo lendário Billy (página 136) e foi preso em uma prisão de âmbar, escondida no coração de uma grande árvore durante muito tempo.

Essa criatura tem a aparência de um esqueleto alto em que, entretanto, ainda se penduram peles, e seus braços ossudos têm restos de tendões. As órbitas são dois abismos negros em que brilham dois pontos de luz verde e maligna. Ele usa os farrapos de uma túnica e uma capa com capuz, de onde sobressaem dois chifres retorcidos, como os de cabra. Na cabeça, usa uma coroa fosca, símbolo de alguma autoridade esquecida.

Esse ser malvado tenta entrar na sua cabeça e controlar você, lançando perversos feitiços de dominação. Se alguém se aproxima do Lich sem um artefato de proteção mental, estará sujeito à vontade do morto-vivo, independente de ser uma pessoa inteligente ou o menor caracol. Somente as mentes mais surpreendentes podem se sobrepor a esse controle.

O Lich pode voar, desvanecer em fumaça negra e atravessar paredes sólidas. Sua energia necromântica pode animar cadáveres para que sigam suas ordens. Mesmo quando é derrotado, pode introduzir sua essência em outro corpo e possuí-lo para poder usá-lo à vontade.

Quando está livre, deixa um rastro de destruição em seu caminho. A vegetação murcha com seu toque e os animais adoecem e morrem se chegam muito perto, por isso é muito fácil seguir o rastro de morte até encontrá-lo. O Lich sempre buscará seu poço de poder, um buraco de terrível energia de um verde doentio. É provável que esse poço seja um remanescente tóxico da energia que destruiu o mundo na Guerra dos Cogumelos e converteu a Terra de Ooo no que ela é agora.

TEIMOSIA 7	FALASTRICE 5	MÚSCULOS 4
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CONTROLE MENTAL • MAGO (ESCOLA DA MORTE) • POSSESSÃO • VOAR	• INCORPÓREO • SUBSTITUIDOR	• REGENERAÇÃO (EXCETO BONS SENTIMENTOS, VER FRAQUEZA)

• DEFEITO •	• TAMANHO • GRANDE
FRAQUEZA AOS BONS SENTIMENTOS: AS PESSOAS, OS OBJETOS E LUGARES CARREGADOS DE ENERGIA EMOCIONAL POSITIVA (CARINHO, AMOR, ETC) LHE CAUSAM DANO.	• SAÚDE • ♡♡♡♡♡

Finn, o Humano

Pelo que sabemos Finn, o Humano é o único sobrevivente da Grande Guerra dos Cogumelos mais ou menos intacto de sua espécie. É um pré-adolescente entusiasta e que nunca se rende, exceto quando encara o oceano, que causa pânico nele. Embora seja difícil saber por que não tem mais humanos, parece que Finn compartilha com outros membros de sua espécie ter um par de braços e um par de pernas, extremidades delgadas e ágeis. Tem dois olhos negros, embora de perto se veja que são azuis. Ele tem alguns dentes, mas no meio deles tem uns espaços que indicam que ele deveria ter mais. Tem cabelos longos de fios loiros, embora os esconda sob um gorro branco com pequenas orelhas que só deixa que se veja seu rosto.

Além do gorro, veste uma camiseta e calças azuis, tênis pretos e meias brancas. Quase sempre carrega nas costas uma mochila verde em que pode levar qualquer coisa: binóculos, uma escova de dentes, uma garrafa de água, cordas, um suéter, sinos ou uma flauta quebrada. Se está aventureiro e ansioso por dar umas porradas, Finn carrega uma espada para acabar com monstros e boa parte da mobília.

Finn é o irmão adotivo de Jake, o Cão. Aparentemente foi abandonado no meio da floresta quando era um bebê e um casal de cães (os pais do Jake) o encontraram e decidiram adotá-lo como um de seus próprios filhos. Atualmente vive com Jake em uma casa em uma árvore. Durante muito tempo esteve apaixonado pela Princesa Jujuba, embora depois de anos sem ser correspondido, tenha tido um romance complicado com a Princesa de Fogo.

Quando está empolgado (coisa que acontece muitas vezes), pode-se escutá-lo gritando expressões estranhas como «Algébrico!», «Matemático!» ou «Ai meu Glob!». Seu desejo de aventura é, em parte, devido a ser uma pessoa bondosa que tenta resolver qualquer problema e injustiça que encontra. Ele também quer ser o maior herói de Ooo e emular o lendário Billy, mas faz isso principalmente porque é divertido. Para Finn, não tem nada mais estimulante do que sair na porrada com qualquer monstro que cruze seu caminho. É um mistério que não tenha acabado morto e enterrado, porque esse pivete tem enfrentado, com êxito, horrores incontáveis. Parece que o fato de que Finn é o último humano no mundo não é coisa do destino, mas que está destinado a fazer algo muito importante para a Terra de Ooo.

Enquanto isso, Finn gosta de cantar em Auto-Tune, subindo e descendo seu tom à vontade (ele diz que pode fazer isso porque engoliu um pequeno computador, embora não existam provas que confirmem). Ele é teimoso, cheio de imaginação, um pouco daltônico, impulsivo, mas ingênuo e se delicia com quase qualquer coisa, desde as façanhas mais completas até os campeonatos de cuspe.

TEIMOSIA 5	CONFUSÃO 4	JEITINHO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CABEÇUDO • INSISTENTE • VALENTE	• TREINADO (ESPADA) • FORÇAS DA FRAQUEZA	• BEM EQUIPADO

• DEFEITO •	• TAMANHO • MÉDIO
OBRIGAÇÃO: JURAMENTO DE AJUDAR A TODOS QUE SE ENCONTREM EM PERIGO. MEDO: DO OCEANO.	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Flambo

Esse pequeno elemental de fogo é muito simpático e muito útil! Ele é uma pequena criatura de fogo que tem dois pés e um rabo. O mal de ser um ser de fogo é que tem que ter muito cuidado para não ficar muito perto de coisas inflamáveis. Para Flambo, o carvão é uma guloseima, então pode ser usado para recompensá-lo ao fazer negócios com ele. Além disso, quando o come, queima com mais força.

Seu mundo de origem é o Reino de Fogo e algumas vezes já levou para lá outros visitantes. Para protegê-los, Flambo faz um feitiço que consiste em pronunciar o encantamento «Shuter Mojatensha Mukatatuta Makenda», enquanto esfrega as mãozinhas e desenha runas de fogo no ar, e ao final cospe fogo no receptor. Assim é como ele dá aos amigos um escudo de fogo de cor azul brilhante. Bom, o escudo e uma cuspida.

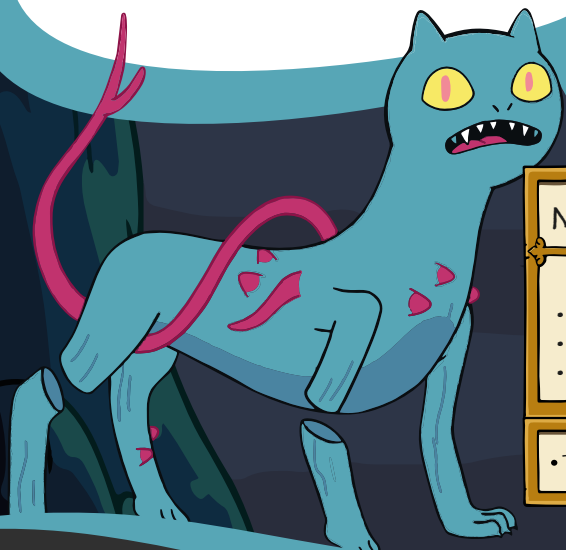
Gansinho Vizinho

Onde há um mercado é certeza de que se pode encontrar o Gansinho Vizinho, um comerciante de armas, armaduras e objetos peculiares. O Gansinho é uma ave vesga e de membros retorcidos que sempre fala rimando enquanto bebe vinho. Ele se veste como um menestrel medieval, incluindo um chapéu com uma longa pena.

Em sua cabana mágica, uma tenda com um toldo, parece sempre ter o que um aventureiro precisa para continuar suas missões, ou ao menos sabe onde encontrar os objetos mais incríveis. O que não se explica é como ele consegue manter seu negócio. Ele quase nunca recebe dinheiro por suas mercadorias, porque muitas vezes se conforma com pagamentos tão peculiares quanto histórias, poesias ou piadas que o divirtam.

Gato Demoníaco

Na Masmorra do Olho de Cristal (página 188) pode-se encontrar o Gato Demoníaco. Essa criatura voraz lembra a um grande felino. Sua natureza é tal que algumas de suas garras não estão unidas ao resto do corpo, mas se movem como se tivessem uma ligação invisível. De sua pele de um azul pálido surgem protuberâncias e um tentáculo púrpura.

Ele tem um conhecimento aproximado de muitas coisas, de modo que praticamente saberá o nome dos que se aventuram lá embaixo, conhecerá (mais ou menos) o que os leva a esse lugar, etc. É capaz de saber exatamente onde poderiam se esconder suas vítimas quando fogem dele. Essas previsões quase certeiras parecerão inquietantes aos aventureiros que as escutem. Em qualquer caso, essa criatura olha maliciosamente com seus olhinhos amarelos e sua intenção será matar e comer qualquer intruso, a menos que seja um cão, pois tem um medo terrível deles.

MÚSCULOS 5

• PROEZAS •
- ACROBÁTICO
- ARMAS NATURAIS
- BRUTO

ESPERTEZA 4

• PROEZAS •
- INTUITIVO
- OLFATO AGUÇADO

• TAMANHO • MÉDIO

• SAÚDE • ♡♡♡♡

Gunter

Dentre o exército de pinguins que vivem no Reino Gelado, Gunter é o favorito do Rei Gelado. Por ser um pinguim, ele tem uma personalidade extremamente carismática. Sua característica mais notável é sua vontade de quebrar garrafas de vidro.

Sem dúvida a sua vontade é incomum, como provou o Senhor do Mal, Hunson Abadeer não pôde roubar sua alma. Segundo ele, Gunter é de longe, de todos os monstros da história, a coisa mais malvada que ele já conheceu, por isso é possível que o Gunter não seja mesmo um pinguim inofensivo.

Em uma ocasião, Gunter estava prenhe e botou um ovo, embora não exista nenhum registro de que ele seja um pinguim fêmea. Contudo, o Rei Gelado cerca-se de muitos pinguins praticamente idênticos, e por sua piração peculiar ele já foi visto chamando seres vivos muito diferentes de «Gunter».

Gunter poderia ser muito mais do que parece e ter muitas outras capacidades diferentes.

Mágico

A criatura que chama a si mesmo de Mágico é, na realidade, um ser de Marte. É um humanoide delgado de pele verde pálida e olhos brancos. Usa roupas amarelas e esfarrapadas que combinam com seu chapéu, uma bota roxa e uma fúcsia, uma mochila de viagem nas costas e um saquinho misterioso amarrado na perna.

Em seu planeta natal causou o caos e a destruição, por isso foi exilado para a Terra de Ooo cem anos atrás para ver se ele aprendia o conceito do amor e do respeito pelos demais. No entanto, o exílio não parece ter causado o efeito desejado. Se alguma vez voltar ao planeta vermelho, será julgado e, provavelmente, condenado à morte. Seus crimes consistem, basicamente, em irritar a vida no planeta: fez com que as sombras dos habitantes de Marte se voltassem contra seus donos, colou os braços dos participantes de uma multidão de mãos dadas, transformou toda a água em cabelo...

Normalmente vagabundeia por toda Ooo e, de vez em quando, costuma fazer armadilhas estranhas para os viajantes incautos. Ele anda por aí coberto de peles esfarrapadas e cobre o rosto com um chapéu velho. Estendido no chão, implora «comida para um mendigo, comida para um pobre homem velho». Se o viajante ajuda o falso vagabundo, ele o recompensará com uma «lição de vida mágica». Ele se comportará o tempo todo como um panaca, e muitas vezes desaparecerá em uma explosão de luz e cor, com mensagens escritas no ar que dizem coisas como «Coma!».

Vive em uma cabana bagunçada e suja, com as janelas quebradas e cheia de trastes, ratos, vermes, mofo preto e heras venenosas, mas que também tem um transportador para viajar para Marte. Embora o Mágico pense que não funciona, na verdade ele funciona à base de amor, ingrediente que ele ainda não conseguiu. O único sentimento parecido que ele tem é o de saudade de Margo, uma misteriosa companheira que perdeu em algum momento de seu passado.

Os poderes do Mágico são muitos e, em geral, perigosos. Embora quase todas as suas habilidades envolvam fogos de artifício de cores brilhantes, costumam ter efeitos prejudiciais para aqueles que recebem seus «favores». O Mágico deleita-se convertendo suas vítimas em outras coisas, como partes do corpo gigantes, e as mantêm assim até que aprendam a lição, que muitas vezes não tem nada de pedagógica. Ele pode aparecer e desaparecer, criar portais que transportam matéria de um lugar para outro, flutuar no ar, lançar desde raios até serpentinas pelas mãos... Aparentemente, os poderes desse ser só estão limitados por sua imaginação.

Seu suco mágico é a origem de suas capacidades extraordinárias. Provavelmente é algum tipo de energia que um artefato marciano pode absorver e, portanto, anular. Obviamente, o Mágico fará todo o possível para fugir de tal equipamento para poder seguir abusando dos seus poderes. Se o vir, evite-o a todo custo!

TEIMOSIA 6	FALASTRICE 4	MÚSCULOS 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• MAGO (ESCOLA DIMENSIONAL) • OLHOS DE MAGO • VOAR	• FARSANTE • SUBSTITUIDOR	• DURO

• DEFEITO •

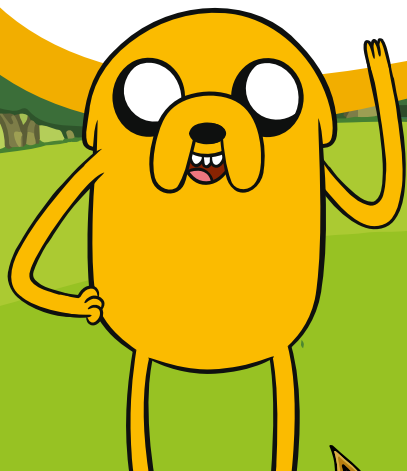
COMPULSÃO: AGIR COMO UM PANACA. O MÁGICO NÃO PODE EVITAR A OPORTUNIDADE DE CHATEAR AOS DEMAIS DE TODAS AS FORMAS IMAGINÁVEIS.

• TAMANHO • MÉDIO

• SAÚDE • ♡♡♡♡

Jake, o Cão

Jake é o irmão adotivo e melhor amigo de Finn, o Humano, e divide com ele praticamente todas as suas aventuras. De fato, ambos provavelmente teriam se saído muito mal se não tivessem se ajudado mutuamente em suas aventuras disparatadas. Ainda que seja um pouco mais prudente do que Finn, frequentemente se deixa levar pelo entusiasmo do seu colega e o segue em qualquer aventura louca que lhe passe pela cabeça.

Jake é um cão amarelo com poderes mágicos que lhe permitem mudar de forma e tamanho à vontade, embora normalmente adote a forma de um cão de tamanho médio. Tem grandes olhos saltados e negros com a pupila branca. Seus poderes elásticos têm usos inumeráveis, tanto para resolver as aventuras com sucesso quanto para sua vida diária. Pode se transformar em trenó para a neve, esticar suas patas traseiras para caminhar grandes distâncias em poucos passos largos, se esticar até limites assombrosos ou encher-se como um balão gigante. Até hoje, parece que sua imaginação é o único limite do que pode fazer com o tamanho e a forma do seu corpo (embora uma vez tenha comido o pão que o diabo amassou por ter se esticado demais!). Se ele se encolher ao máximo, pode ficar do tamanho de um botão. Quando adota um tamanho gigante, inclusive mesmo que só faça crescer seus braços, tem uma forma descomunal que costuma usar para acabar com brigas. Entretanto, quando não usa seus poderes mágicos, é um cão muito fraquinho e lento, e que se sente «cansadinho».

Segundo o próprio Jake, ele conseguiu seus poderes rolando em uma poça de lama quando era um cachorro. Contudo, é difícil acreditar nessa teoria, já que outros cães têm mostrado habilidades únicas na Terra de Ooo desde a Grande Guerra dos Cogumelos, como andar nas duas patas, falar ou usar chapéus.

A idade exata de Jake é um mistério. Segundo os registros ele tem trinta anos, mas Finn não tem nem quinze anos e Margaret e Joshua, os pais do Jake, criaram os dois ao mesmo tempo. Ou os registros se referem a «idade de cão» ou estão enganados.

Embora seja difícil de comprovar, Jake garante que usa calças transparentes de teia de aranha feita por uns duendes. Foi visto usando espadas e armaduras, mas não tem muito as manhas com elas e prefere lutar com as mãos limpas. Às vezes tem demonstrado ser hábil fazendo acrobacias com o skate e tem talento para tocar a viola e o ukelelê.

Tem um relacionamento com a Lady Íris, a quem entende perfeitamente, pelo que supomos que Jake sabe falar o idioma dos unicórnios. Ainda que poucos saibam, Jake tem um passado obscuro como líder de uma gangue de ladrões da pior laia, mas deixou de roubar porque, como ele mesmo disse, «Quando você fica mais velho tem que gostar de outras coisas, tipo, design gráfico ou cerâmica, isso é crescer, cara». Esse cão mágico é um pouco vagabundo e muito guloso, a única coisa que o torna mais maduro que seu amigo Finn é que às vezes prefere ficar em casa vendo vídeos antigos ou comendo bacon.

Hunson Abadeer, o Senhor do Mal

Hunson Abadeer é um demônio que pode assumir diferentes formas aterrorizantes, mas prefere se apresentar como um homem de terno preto, uma camisa roxa e gravata vermelha (combinando com suas botas de *cowboy*) presa por um alfinete de gravata. Sua pele é cinza e seus dentes afiados são amarelos. Seu cabelo negro penteado para trás contrasta com seus olhos grandes e esverdeados que têm a pupila vertical como as das víboras. É o pai da Marceline, a Rainha dos Vampiros.

Para invocar o Senhor do Mal é necessário desenhar um círculo com uma cara feliz no meio e molhar com leite de inseto, que o desenho absorverá. Por último, pronunciam-se as seguintes palavras: «*Maloso vobis com et cum spiritum*». Então o símbolo brilhará e se abrirá um portal para a Noitosfera, o submundo onde vive Hunson Abadeer. Quando alguém o invoca, ele faz questão de sugar todas as almas de Ooo.

Talvez a única coisa que o impeça de absorver todas as almas de Ooo é que, no fundo, ele ama muito a sua filha Marceline, e ela gosta dos habitantes dessa terra dos vivos.

Hunson é imortal, de forma que pode-se derrotá-lo, mas nunca eliminá-lo definitivamente. A forma mais segura de vencê-lo é abrir de novo o portal para a Noitosfera e conseguir que ele o atravesse para voltar para a dimensão em que é dono e senhor.

MÚSCULOS 6	ESPERTEZA 6	TEIMOSIA 6
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• SUGAR ENERGIA • REGENERAÇÃO (EXCETO SE TIRAM SEU MEDALHÃO) • VIGOROSO	• ATENTO • INCRÉDULO • INTUITIVO • RÁPIDO	• FORMA MONSTRUOSA GIGANTE • MAGO (ESCOLA DA MORTE)

• DEFEITO •	• TAMANHO • MÉDIO
EXPULSÁVEL. CONHECENDO O ENCANTAMENTO CORRETO, PODE-SE DEVOLVER HUNSON ABADEER PARA A NOITOSFERA.	• SAÚDE • ♡♡♡♡♡

Kee-Oth

Na Dimensão Quebrada (página 185) vive um demônio maligno, Kee-Oth, aficcionado por alongamento e meditação hindu. Apesar de sua maldade, sempre tem um tempo para fazer a saudação ao sol, seu ritual preferido de yoga. Pode-se prendê-lo em um círculo de água benta, uma substância nociva para ele. Além disso, Joshua, o Cão, descobriu que poderia expulsar o demônio temporariamente por meio de um breve encantamento: «Kee-Oth zaple myrups pama man cakes».

MÚSCULOS 6

• PROEZAS •
- ASAS
- BRUTO
- FUNDIR

ESPERTEZA 3

• PROEZAS •
- RÁPIDO

• TAMANHO • MÉDIO

• SAÚDE • ♡♡♡♡

Lady Íris

Lady Íris é um lindo unicórnio de corpo alongado, embora não tão alongado como o de sua mãe. A cor predominante de sua pele é lilás claro, embora exceto pelo laranja, tenha todas as cores do arco-íris nas listras do seu corpo; e sua crina e cauda são de um amarelo claro. Fala no idioma dos unicórnios, por isso é difícil para que muitos habitantes de Ooo a entendam. No entanto, isso não a impediu de ser uma grande amiga da Princesa Jujuba e de ter uma relação com o Jake, apesar da guerra entre cães e unicórnios que provocou uma grande inimizade entre as espécies. Talvez essa amizade se deva ao fato de que seus pais, Ethel e Bob, adoram os cães desde que um salvou a vida do Bob durante a guerra. Apesar de seus pais viverem na Dimensão Cristal, Lady decidiu viver em Ooo (talvez por causa do seu noivado com Jake, que graça que eles são!)

Ela pode voar sem asas. Apesar disso parecer mágico para muitos habitantes de Ooo, a explicação é muito simples para os unicórnios: a luz emana do sol, depois ricocheteia no nosso planeta e então entra nos nossos olhos, por isso percebemos a cor; da mesma forma, seu corpo pode interceptar essa luz e dançar dentro dela. Apesar de ser muito alegre, também é capaz de distribuir sopapos, até mesmo para seguir o ritmo do Finn e do Jake! Tem, naturalmente, as demais habilidades próprias dos unicórnios (página 179).

Badlemonhope, também conhecido como Lemonhope, é parte do povo limão. Para ter sido criado e crescido em um reino tão estranho e perturbador, Badlemonhope é uma criatura sensível e amável. Tem talento para a música e é muito hábil com a harpa.

Do ponto de vista do Conde de Limãograb, sua doce música é horrível. Tanto é assim que era um prisioneiro em um banheiro do Castelo de Limãograb até que a Princesa Jujuba o libertou em uma visita aos condes. Escapou do reino do povo limão com a missão de tornar-se maior e voltar para resgatar seus concidadãos do jugo do Grande Limãograb.

Limãograb 2

A solução que veio à mente da Princesa Jujuba para a constante infelicidade do Conde de Limãograb (página 138) foi criar para ele um companheiro para que governasse o condado ao seu lado, portanto, ela decidiu que criar uma criatura com a mesma visão de mundo do conde era muito melhor do que deixar que ele submetesse as pessoas doces. Então ela fez um segundo Limãograb, também conhecido como Limãograb 2.

Essa criatura era fisicamente idêntica ao conde original e também tinha a mesma atitude em relação ao contato físico e aos sentimentos. No começo, a única forma de distinguir os dois limões era a roupa. Limãograb 2 veste uma roupa branca, com botas e cinto de um azul celeste. No lugar de uma espada de som, Limãograb 2 porta um cetro com uma esmeralda na ponta. Embora tenha propensão a gritar e tenha a mesma falta de habilidades sociais que o Limãograb, Limãograb 2 é de personalidade mais amável e tolerante que o conde original.

Essas diferenças, pouco a pouco, foram se tornando mais perceptíveis. Com o tempo, Limãograb 2 se encontrou em desvantagem em relação ao seu companheiro. Sempre tenta dar a sua opinião sobre qualquer assunto, mas muitas vezes ela é contrária à do conde e ele acaba se submetendo à cruel pressão do Limãograb. Quanto mais o tempo passa, os abusos do conde sobre o Limãograb 2 se tornam mais evidentes em seu corpo, e deixam-lhe marcas de mordidas e sinais claros de desnutrição.

Chaveiro

O Chaveiro é pequeno e de pele amarelada. Normalmente veste uma túnica azul, um chapéu enorme que é uma chave e um colar com uma pequena chave de pingente. Para dormir do jeito que gosta, ele coloca um pijama de corpo inteiro roxo com uns chifrinhos que fazem com que pareça um diabinho. Ele o usa com um tridente com o qual pega espaguete, o que tem gerado, ocasionalmente, alguma confusão.

O Chaveiro é muito falador e também fala muito rápido, por isso às vezes pode ser difícil de entendê-lo. Além de ser o guardião do Monte Cragdor (na verdade, ele é a chave que abre a porta que dá acesso ao monte), é um excelente cozinheiro. Quando o Monte Cragdor guardava o fabuloso Enquirídio, o mítico tomo de poder, certeza que o Chaveiro tinha um montão de trabalho atendendo aos aventureiros que chegavam, mas agora possivelmente está mais ocioso e passa o tempo tranquilamente com seu amigo, o minotauro Mannish.

Mannish, o Minotauro

Como um bom minotauro, Mannish tem o corpo de homem e a cabeça de touro, com a pele avermelhada e o pelo laranja. Sua cabeça grande é coroada por dois grandes chifres e tem uma argola grossa no nariz. De seu cinto pende uma espada, mas com certeza que, em combate, prefere investir com seus chifres. Honrando seu nome, tem o corpo todo repleto de músculos. Está tão bombado que até seus músculos têm músculos!

É simpático e gentil. Apesar de sua aparência feroz contrastar com seu bom caráter, Mannish é realmente um cara amável e amistoso, principalmente com as pessoas que ele considera justas e de bom coração. Sua principal missão já foi ser o guardião do Enquirídio, o mítico manual dos heróis. Antigamente, quem queria possuir o livro tinha que passar por uma série de provas no Monte Cragdor até chegar ao Mannish. Agora que ele não precisa guardar o livro, certeza que sobra mais tempo livre para que ele faça piqueniques com o seu bom amigo Chaveiro.

MÚSCULOS 6
• PROEZAS •
• AGARRÃO PODEROSO
• ARMAS NATURAIS
• BRUTO

MANEIRICE 3
• PROEZAS •
• INVESTIDA
• AMIGÁVEL

• TAMANHO • GRANDE

• SAÚDE •

Marceline, a Rainha dos Vampiros

Marceline Abadeer é uma vampira que parece uma garota adolescente alta e magra, apesar de ter mil anos. Tem o cabelo longo e negro e a pele pálida. Em sua boca dá para perceber dois caninos longos e pontiagudos. Em seu pescoço tem duas marcas pequenas, que provavelmente são as cicatrizes deixadas por quem a transformou em vampira. Sua aparência habitual é a de uma jovem pálida e alegre. Quando está com raiva seu cabelo se eriça e parece criar vida própria, seus olhos se tornam vermelhos e luminosos e sua boca se distorce em uma bocarra cheia de dentes pontiagudos por onde escapa uma língua bifurcada que sibila ameaçadoramente. Em casos extremos de fúria, seu corpo se transforma no de um morcego gigantesco preto e de asas coreácias, com longos braços e pernas humanoides. Ela é praticamente imortal e, quando se transforma nessa besta furiosa, torna-se uma inimiga poderosa.

Como vampira que é, Marceline é capaz de usar habilidades assombrosas. Ela levita e voa sem esforço, por isso raramente é vista caminhando normalmente. Pode acender velas e atear fogo a objetos inflamáveis com um estalar de dedos e mover pequenos objetos com telecinese. Ela pode levantar os mortos de suas tumbas para que obedeçam as suas ordens. Torna-se invisível à vontade e se transforma total ou parcialmente em lobo ou morcego caso deseje, ou mesmo em uma espécie de réptil ou monstro com tentáculos. Como os vampiros das lendas, ela é vulnerável à luz do sol, às estacas de madeira e ao alho, mas pode regenerar seu corpo quando essas coisas a ferem. Ainda assim, Marceline não bebe sangue (bom, às vezes sim) porque do que ela gosta não é de sangue, mas da cor: ela come tons vermelhos, podendo absorvê-los de qualquer objeto dessa cor ao cravar os caninos neles.

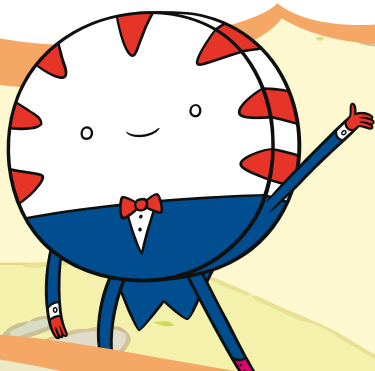
Apesar de seu título de Rainha dos Vampiros, Marceline não é malvada, ainda que às vezes tente parecer. Pode ser egoísta e cheia de caprichos, e sua essência vampírica causa-lhe surtos de violência, mas não é muito diferente do resto das meninas de mil anos. Tem interesses e desejos de jovem, então às vezes sai com rapazes, causa por aí, se amarra em videogames e gosta de pregar peças. Muitas vezes também briga com seu pai, o maligno Hunson Abadeer, com quem tem uma relação familiar tempestuosa.

Na verdade, a Marceline é muito emotiva. Continua tendo laços afetivos com objetos, como seu velho bichinho de pelúcia, Hambo, que lhe foi dado por Simon Petrikov faz quase mil anos.

É muito habilidosa tocando seu baixo-machado, com que compõe e toca muitas músicas. Ainda que goste de tocar e cantar para o público, algumas de suas canções são pessoais e ela as guarda para si.

Mordomo Menta

Menta é um serviçal atento e sempre está no palácio, preparado para atender ao chamado da Princesa Jujuba. Vestido com esmero, com um paletó azul e sapatinhos vermelhos, de gravata borboleta e luvas da mesma cor. Tem a forma de uma bala de creme com linhas de morango, e de seu corpo redondo saem seus braços e pernas. Não é muito alto, mas isso não o impede de realizar seus afazeres com eficácia. Menta não atua apenas como serviçal, mas também como mestre de cerimônias, é um showman nato que pode até mesmo cantar e apresentar um concurso de talentos.

Ainda que mantenha sempre um aspecto respeitável, o Mordomo Menta é muito mais do que aparenta. Tem uma grande sensibilidade para todo o oculto e o sobrenatural. Embora geralmente seja um serviçal calado e discreto, parece que tem algum tipo de relação com entidades de reputação duvidosa, como Hunson Abadeer e até mesmo a Morte! É capaz de abrir o caminho de visitantes para a Terra dos Mortos por um valor módico, simplesmente segurando suas mãos, ficando vesgo e abrindo um portal flutuante até esse lugar temível. O problema é que ele vai tentar não combinar o valor de antemão, e depois pedirá coisas que dificilmente são consideradas «módicas», como a carne de quem recebeu o favor. Por que ele tem essas manias? Pode ser que tenha a ver com o seu gosto por rituais místicos em que se oferecem sacrifícios a seres obscuros. Mas que diabos!

Grande Mestre dos Magos

Pode-se pensar que o Grande Mestre dos Magos não se chama assim só pela sua posição na hierarquia na cidade dos magos, mas também pelo seu tamanho! É uma enorme figura peluda, um gigante obeso coberto de cabelos longos e brancos e vestido com uma túnica da mesma cor. Na verdade, é muito difícil saber onde acaba o tecido e onde começa o cabelo. Ele usa o cabelo da cabeça amontoado em um coque alto com uma coroa fina encimada por um cristal verde. As únicas características que se distinguem em sua face são sua boca, quando fala, e as duas esmeraldas hexagonais que tem no lugar dos olhos. Perto dele sempre há um gato cinza e pequeno, que muitas vezes se perde nas dobras de sua túnica ou sobe em seu enorme coque. Ele é o mestre de cerimônia da Batalha dos Magos.

Me-Mow

A Sociedade dos Assassinos é uma perigosa organização de valentões implacáveis. Pouco se sabe de seu funcionamento ou de como escolhem seus objetivos, mas podemos supor que tem na folha de pagamento um montão de batedores. Me-Mow é uma de suas assassinas mais perigosas e, apesar de ser uma assassina de segunda classe, aspira ser membro oficial da sociedade, o que faz com que ela seja mais impiedosa na hora de cumprir suas encomendas.

É uma gata com os olhos cor de rosa, a pele rajada em tons claros e um rabo que pode manipular objetos. Ela é muito pequena, por isso pode se esconder e espreitar a sua presa em lugares tão inusitados como o interior de um bolo ou o nariz de alguém.

Maneja poderosos venenos para acabar com suas vítimas ou coagir outros para que entreguem suas encomendas por ela. No entanto, não hesitará em usar sua pequena faca dourada para apunhalar suas vítimas em seus pontos fracos.

FALASTRICE 4	CONFUSÃO 3
• PROEZAS • • FURTIVO • SIGILOSO	• PROEZAS • • ACROBÁTICO
• TAMANHO • DIMINUTO	• SAÚDE • ♡♡

Rei da Festa

Rei da Festa é o chefe dos ursos festeiros e esses o seguiriam onde quer que ele fosse. Esse urso festeiro é mais alto e magro que suas contrapartes e, ao contrário delas, veste uma camisa, jaqueta verde com cotoveleiras e calças, mas anda descalço. Usa um chapéu e uma bolsa transversal. A verdade é que parece um vagabundo e em seus olhos esbugalhados é muito evidente que sua única ocupação são as festas.

Se alguém quer a colaboração dos ursos festeiros, precisa da aprovação do Rei da Festa. Mas como ele sempre diz, «Antes de falar com o chefe, tem que dançar com o chefe». Antes de qualquer negócio, o Rei dançará, comerá, cantará karaokê até cansar e beberá bebidas energéticas de mel para aguentar o agito.

CONTATOS 5	MANEIRICE 3
• PROEZAS • • FESTEIRO • INFLUENTE • POPULAR (URSOS FESTEIROS)	• PROEZAS • • LÍDER
• TAMANHO • MÉDIO	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Princesa Jujuba

A soberana do Reino Doce é a Princesa Jujuba, embora seu nome de registro seja Bonnibel. Diz-se ser a responsável pela criação do Reino Doce e que tem quase mil anos, mas ela sai por aí dizendo que tem dezenove. É difícil saber se isso é verdade, especialmente porque ela tem a aparência de uma adolescente e nunca diz nada mais forte do que um «Carambola!».

Jujuba tem o cabelo muito longo, muito liso e muito rosa e que, além disso, é feito de chiclete. Como símbolo de seu cargo, usa uma fina coroa dourada com uma joia azul (provavelmente uma turquesa). Como princesa que é, tem uma grande variedade de vestidos à sua disposição, mas quase sempre escolhe os rosas que combinam com seu cabelo. Ela é extremamente inteligente e domina vários idiomas. Ela pode ser encontrada frequentemente usando um jaleco branco e óculos de proteção, principalmente quando está fazendo pesquisa com produtos voláteis em seu laboratório.

As pesquisas da Princesa Jujuba são as mais variadas, como o soro desmortizador com que ela pretendia ressuscitar os mortos do Reino Doce (com consequências desastrosas). Com a princesa nunca se sabe: pode se tratar de um estudo que mude o destino de toda Ooo, ou de um projeto para criar o sanduíche mais perfeito que já existiu e sempre existirá nesse espaço-tempo.

Embora a Princesa pareça ser toda candura e bondade, ela tem um lado implacável. Ela aplica a lógica fria à maioria das situações e, quando tem um plano, nada a deterá até que o veja concluído. Jujuba pode passar semanas trancada sem comer, tomar banho ou ver outro ser vivo até finalizar seus projetos de laboratório. De fato, o palácio do Reino Doce tem muitos laboratórios, túneis de vento, celas de isolamento e centrífugas gigantes.

A Princesa Jujuba tem habilidades que vão desde clonar pessoas doces até criar artefatos que nada devem a qualquer coisa construída antes da Grande Guerra dos Cogumelos. Algumas vezes saiu para aventuras por conta própria, seja com seus próprios pés, seja montada em Manhã, seu falcão gigante. Nessas ocasiões ela se prepara cuidadosamente, usando ferramentas de tecnologia antiquíssima: holodiário, GPS, eletrolaser... Pode-se esperar qualquer maravilha tecnológica quando se trata da Princesa Jujuba, pois ela sabe que, em qualquer situação, a ciência é poder.

Princesa Caroço

Essa princesa é filha dos reis da Terra do Caroço. É uma criatura roxa, encaroçada e de aparência rechonchuda, com um par de braços, mas sem extremidades inferiores. Ela tem a capacidade de flutuar para se mover, e quando o faz, a estrela dourada de cinco pontas que tem na testa se ilumina.

A Princesa Caroço, ou Caroço, como costuma ser chamada, fala com uma voz fanhosa, o que poderia ser atribuído ao fato de que ela é muito patricinha. Caroço é obcecada por flertar, por isso nunca perde o Baile Semanal de Pré-Formatura do colégio e não deixa passar a oportunidade de ir até lá para flertar com caras gatos, afinal, ela é uma adolescente. No entanto, ela também é uma romântica que deseja encontrar um bom partido para que ele se torne seu marido, afinal, como ela mesma costuma dizer, «Se você quer os meus caroços, tem que botar uma aliança aqui». Muitas vezes se gaba, e até mesmo se queixa de que os homens não a deixam em paz e só querem os seus caroços, mas o que realmente acontece é que frequentemente conta como «homens que não a deixam em paz» animais ou pessoas que nem sequer prestaram a menor atenção nela.

Embora ela goste de falar sobre o quão ricos são seus pais, quando briga com eles, foge de casa e acampa em algum bosque de Ooo como mendiga, com um saco de dormir, trastes velhos, uma fogueira para se proteger do frio e uma lata de feijão que encontrou por aí para comer. Uma vez ela até mesmo sobreviveu convivendo com uma alcateia de lobos com que se entendeu por meio de linguagem corporal... bom, até que deixou de entender e teve que fugir deles. Caroço não é capaz de cuidar de si mesma, por isso ela sempre volta para o conforto da casa de seus pais.

Deve-se ter cuidado com a sua mordida. Embora a Princesa Caroço não seja violenta, se morde alguém por acidente, ela os contagia com «os caroços», um tipo de licantropia. Pouco a pouco, a vítima se transforma em uma criatura da Terra do Caroço e, se um antídoto que só pode ser encontrado na Terra do Caroço não for usado até o pôr do sol, a transformação será irreversível.

Princesa de Fogo

Quando Jake quis buscar uma nova namorada para o Finn, conheceu a Princesa de Fogo. Essa elemental de fogo tem uns quinze anos e é a princesa do Reino de Fogo. Apesar de seu aspecto de adolescente, rapidamente se pode ver que é algo mais. Sua pele é dourada e resplandece com o brilho do fogo. Tem uma joia na testa que a distingue como princesa. Seu cabelo queima em uma chama constante e a roupa que usa suporta temperaturas elevadíssimas.

Quando a Princesa de Fogo não era mais que um bebê, uma profecia disse que a menina teria os maiores poderes que já se pôde sonhar. Seu pai, o rei, temendo que sua filha pudesse destroná-lo, a enviou para vagar pelo mundo exterior para afastá-la. Dada a recusa em aceitá-la novamente, a Princesa Jujuba a prendeu para controlar o suposto perigo. Para Jujuba, a Princesa de Fogo é uma ameaça, e ela acredita que seu nível potencial de destruição por incêndio é altíssimo.

Os níveis de combustão da Princesa de Fogo estão ligados a suas emoções. Mesmo quando está tranquila, a Princesa de Fogo gosta de colocar fogo em objetos apenas para se divertir. Quando está irritada tudo queima ao seu redor, e quando está furiosa se transforma em um terrível e gigantesco avatar flamejante e destrói praticamente tudo. Uma vez chegou a derreter toda a montanha de gelo onde vive o Rei Gelado.

Entre suas características mais instáveis encontra-se o fato de que não suporta o romantismo extremo. Se alguém de quem ela gosta a beija, ela poderia esquentar tanto que quebraria a crosta terrestre até seu núcleo. A partir de então a gravidade faria com que o planeta se aquecesse tanto que queimaria a partir desse núcleo. Por isso a Princesa Jujuba fez com que seu pai a prendesse! Para ser justo, a Princesa de Fogo não é malvada. Ela sabe quando está machucando alguém ou destruindo coisas, e muitas vezes se reprime. Apenas tocar a Princesa de Fogo é como se expor ao fogo.

Naturalmente, ela é capaz de colocar fogo em qualquer coisa combustível e projetar jatos de chamas. Ela também pode criar pequenas bolas e fogo e lançá-las à distância, ou concentrar todas em uma grande bola de fogo. Quando está irritada ou furiosa, todo o seu potencial destrutivo aumenta. Por sua natureza, qualquer coisa que apague o fogo causa-lhe dano, e é especialmente vulnerável a água. Ela até mesmo sofre dano quando se apaga o fogo que deixa em seu rastro quando passa.

Parece que seu destino é governar o Reino de Fogo, embora com a quantidade de intrigas que estão em andamento nesse governo, não seria de estranhar que alguns conspiradores tentassem impedir.

TEIMOSIA 6	ESPERTEZA 4	MANEIRICE 3
• PROEZAS • • FORMA MONSTRUOSA GIGANTE • ELEMENTAL (FOGO) • IRASCÍVEL • LANÇAR RAIOS (FOGO) • VOAR	• PROEZAS • • INCRÉDULO • RÁPIDO	• PROEZAS • • APAIXONADO

• DEFEITO •	• TAMANHO • MÉDIO
INSTABILIDADE: SE NÃO OBTÉM NENHUM SUCESSO EM UM TESTE DE UMA REAÇÃO SOCIAL, SEUS PODERES SE DESCONTROLAM FAZENDO-O FUNDIR-SE TOTALMENTE.	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Princesa Frutinhas

Um dos reinos que povoam Ooo é o da Princesa Frutinhas, um vale repleto de arbustos frutíferos e regido por uma enorme e frondosa árvore. Ali mora a princesa, guardada pelos seus leais guardas: morangos, amoras e outros frutos do bosque que dariam o próprio suco para protegê-la.

A Princesa Frutinhas é uma grande framboesa de onde surgem braços e pernas. Seu rosto é rosa e tem forma de coração, e nele podem ser vistos sua boca pequena e seus olhinhos negros. Ela tem uma folha verde na parte superior e, no alto de seu talo usa, justinha, uma pequena coroa dourada. Ela é muito simpática e tranquila e fala com uma vozinha aguda.

Ela gosta de fazer tortas de carne e, de fato, tem uma cozinha completamente equipada para o seu hobby, onde pode-se encontrar diversos tipos de machados, facas, serras elétricas e até mesmo uma guilhotina. Tudo isso para poder preparar a carne que guarda pendurada em ganchos assustadores ou simplesmente amontoada no chão. Linguiças e grandes bifes de carne de origem indefinida são armazenadas junto com vacas, porcos e tubarões martelo.

Princesa Biscoito

A Princesa Biscoito não é realmente uma princesa, mas uma pessoa doce marrom, redondo, com lascas de chocolate e muito transtornado que parece desejar ser uma princesa acima de qualquer outra coisa no mundo... e disposto a fazer qualquer coisa para conseguir isso.

Quando criança, ele cresceu em um orfanato, e as visitas da Princesa Jujuba, com a alegria que levava para as outras pessoas doces do orfanato, foram o que fizeram com que ele sonhasse em ser princesa. No entanto, foi a própria Jujuba quem arrasou a ilusão dele, dizendo que ele nunca poderia ser uma princesa, coisa que o Princesa Biscoito não levou muito bem.

Quando cresceu, com a ajuda dos pedaços de chocolate vivos que formam parte dele, Princesa Biscoito fez reféns para obrigar a Jujuba a tornar realidade os seus sonhos de princesa. A situação acabou mal para o Princesa Biscoito, que acabou aos pedaços no hospital... No entanto, ali, recebeu a visita de um comovido Jake, que entregou-lhe uma coroa do Reino da Grama e o nomeia princesa.

Princesa Cachorro-Quente

A Princesa Cachorro-Quente é uma cachorrinha salsicha marrom, com orelhas e rabo alaranjados. Usa uma coroa dourada com a pedra preciosa que distingue as princesas. A Princesa Cachorro-Quente tem seu próprio reino: uma modesta casinha de cachorro com um recinto ao ar livre cercado, onde geralmente se deita e toma sol. É um reino pequeno, embora ela não goste que digam isso. Um par de Cavaleiros Cachorro-Quente (página 166) protegem-na.

Princesa Tartaruga

Essa princesa é uma tartaruga que anda nas patas de trás, de pernas e braços finos que saem de seu casco. Tem o cabelo comprido e, como a maioria das princesas, usa uma coroa na cabeça. Exceto pelo seu cabelo loiro, o resto dela tem tons de verde, mais escuro na área da carapaça e mais claro em seu ventre.

Além de suas obrigações de princesa, a Princesa Tartaruga é a bibliotecária de Ooo. Ela é responsável pela gestão do empréstimo de livros, de organizá-los, de buscar novos exemplares e de repreender quem faz muito barulho... Coisas de bibliotecária, sabe como é! É muito rigorosa com as regras da biblioteca e busca que, nela, tenha o máximo de silêncio e tranquilidade possível. Fora da biblioteca, no entanto, se comporta de forma muito diferente e é bem mais barulhenta, principalmente quando está com a sua amiga íntima a Princesa Caroço.

Lorde das Portas

De todos os ladrões que povoam Ooo, o Lorde das Portas é provavelmente o mais eficaz. Ele é um humanoide amarelo de membros longos que fazem com que lembre um pouco uma aranha. Seu rosto sem nariz e seus olhinhos negros dão a ele um aspecto sinistro. Usa um chapeuzinho com uma porta no topo, que está preso ao seu queixo por uma tira. Usa também uma mochila em que guarda todos os objetos que vai roubando em cada um dos seus saltos. Parece ser incapaz de falar, se comunica com barulhinhos e se pode adivinhar sua intenção pelo tom que usa ao emiti-los.

Esse ladrão tem uma chave mágica capaz de criar portas do nada e, uma vez abertas, elas permitem que ele se desloque imediatamente a outro lugar.

O Lorde das Portas é muito ágil e escorregadio. Salta como se estivesse encapetado, e quando você percebe já apareceu por uma porta, roubou das suas mãos o seu objeto preferido e fugiu por outro portal mágico. Seu covil é uma caverna cheia de arquivos com gavetas, em que talvez guarde e classifique todo o espólio que coleta. Parece que o Lorde das Portas rouba objetos para ensinar valiosas lições de moral para suas vítimas. Mas isso não impede que você queira dar-lhe uma surra e recuperar as suas coisas!

MÚSCULOS 3	FALASTRICE 3
• PROEZAS • • PULADOR	• PROEZAS • • TELEPORTE (USANDO PORTAS)
• TAMANHO • MÉDIO	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Rei de Ooo

Esse humanoide chama a si mesmo de santo, único e verdadeiro Rei de toda Ooo, embora a Princesa Jujuba o considere um farsante. Ele usa uma opulenta coroa dourada, cavanhaque cor de mel e um casaco imponente combinando. Ele «outorga» anos de boa sorte com seu cetro como se fossem bênçãos e consegue fazer com que alguns habitantes de Ooo o adorem como se fosse uma divindade. Também conseguiu que creiam de pés juntinhos que «a palavra do Rei é a Lei». Ele viaja em seu zepelim (é dourado, como não, mas está cheio de lixo dentro!) e realiza casamentos por toda a Terra de Ooo.

CONTATOS 4	FALASTRICE 4
• PROEZAS • • INFLUENTE • RESPEITÁVEL	• PROEZAS • • TAGARELA • FARSANTE
• TAMANHO • MÉDIO	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Rei Gelado

À primeira vista, o Rei Gelado parece um poderoso tirano. Ele é o senhor do Reino Gelado e amo do frio, da neve e do gelo. Ele vive em uma montanha de gelo em um reino gelado com umas criaturas de neve e uma legião de pinguins adoráveis como serviçais. No entanto, um segundo olhar faz com que se pense que ele é um louco obcecado por amor e por casar-se com princesas.

Sua aparência é a de um velho de pele azul e tem um nariz muito longo e pontudo. Embora de longe ele possa ter pinta de bonachão (se não estiver rindo como um louco ou invocando tempestades), de perto é um pouco desagradável, com todas aquelas rugas, dentes pontiagudos e unhas longas e quebradas. Embora esteja ficando careca, seu cabelo é branco e desgrenhado e o usa comprido na parte de trás e ao redor das orelhas e em uma mecha de cabelo no topo da cabeça. Tem uma longa barba branca, que cobre-lhe praticamente toda a cara e que pode bater para voar. Anda sempre descalço e usa uma túnica de mago azul e longa e, sob ela, usa só calções surrados. Usa também uma coroa dourada com três pontas com três grandes rubis incrustados.

Mil anos antes, Simon Petrikov foi um dos poucos sobreviventes da Guerra dos Cogumelos, graças a uma coroa estranha que comprou de um estivador no norte da Escandinávia para estudar. Conforme avançava em sua investigação, foi perdendo a cabeça em troca de desenvolver extraordinárias habilidades relacionadas com as tempestades, o gelo e a neve. Sua personalidade também foi mudando conforme a usava e invocava os poderes do frio e, devido a isso, perdeu a sua amada Betty quando ela fugiu dele, assustada.

Desde então ele está obcecado por recuperar sua «princesa». Pouco a pouco a transformação se completou e ele passou do racional e sensato Simon ao obsessivo Rei Gelado. Simon foi o único amigo de Marceline durante a época pós-apocalíptica depois da Guerra dos Cogumelos e cuidou dela até que perdeu totalmente a sanidade devido à coroa.

Graças aos poderes dados por sua coroa, ele é capaz de sentir quando alguém entra em seu reino ou, como ele diz, quando alguém «toca» seu gelo. Pode conjurar criaturas de neve e gelo, uns autômatos de pouca inteligência que costumam adotar a forma de bonecos de neve. Também é capaz de conjurar tempestades, lançar raios e voar, mas sobretudo tem a habilidade de produzir gelo para criar instantaneamente qualquer objeto desse material ou para congelar superfícies. Se não estivesse louco, seria uma ameaça terrível para toda Ooo.

Rei de Fogo

O Rei de Fogo é o soberano do Reino de Fogo e mantém seu governo com maldade e violência, rodeado de conspiradores e ambiciosos aspirantes ao trono. Para se tornar rei tirou do caminho seu próprio irmão e legítimo herdeiro. Não é de se estranhar que seus sobrinhos desejam se vingar. As disputas dentro de sua própria família devem ser incontáveis e fazem com que as tramas de Shakespeare pareçam contos simplórios. Em um reino de malvados, o Rei de Fogo se destaca por sua crueldade e fará qualquer coisa para se manter no poder. Inclusive foi capaz de abandonar a própria filha porque uma profecia sugeria que ela seria tão poderosa que poderia destroná-lo.

O Rei de Fogo é birrento e volátil, por exemplo, agora ele gosta de coalas, mas isso poderia mudar a qualquer momento. Tem a forma de uma grande bola de fogo e é maior que a maioria dos habitantes do Reino de Fogo. Anda enfiado em uma imponente armadura de bronze com adornos de rubi nos ombros e no peito. Em sua coroa de fogo também reluz um rubi em forma de losango. Ele é poderoso e ágil, e pode pular a grandes distâncias.

Como todos os elementais do fogo, pode projetar labaredas de diversos formatos. Também tem o poder de aparecer momentaneamente em outros reinos, usando como meio as chamas já acesas. Sua efígie aparece no fogo e é capaz de perceber o que ocorre ao seu redor e se comunicar sem problemas.

TEIMOSIA 6	MÚSCULOS 4	JEITINHO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• ELEMENTAL (FOGO) • IRASCÍVEL • LANÇAR RAIOS (FOGO)	• ACROBÁTICO • DURO	• BLINDADO

• DEFEITO •

COMPULSÃO: GOVERNAR. FARÁ O QUE FOR PRECISO PARA QUE SEJA ELE QUEM ESTEJA NO COMANDO, AINDA QUE PARA ISSO TENHA QUE GOVERNAR UNS ESQUILOS.

• TAMANHO • GRANDE

• SAÚDE • ♡♡♡♡♡

Ricardio, o Coração

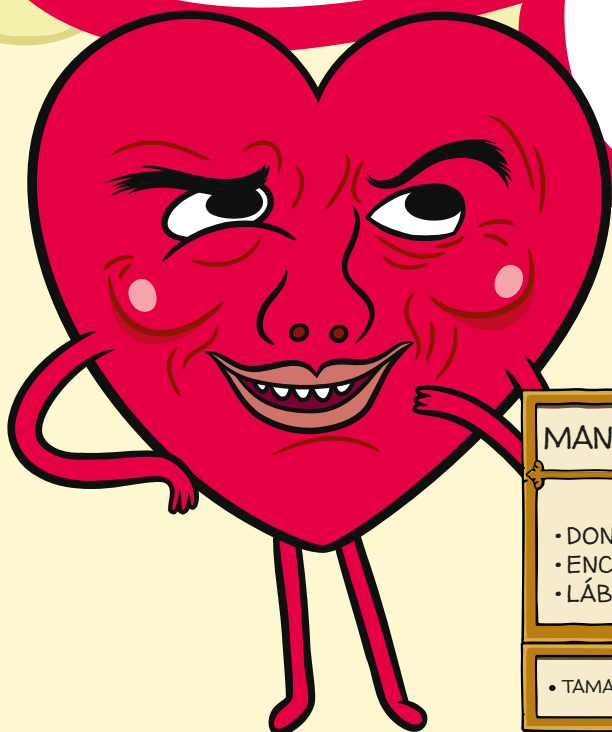
Essa criatura tem a aparência de um grande coração de que surgem braços e pernas. Tem um rosto muito detalhado com espessas sobrancelhas negras, dentes brancos e lábios carnudos que ocupam grande parte da superfície de seu corpo.

Ricardio é um grande galã e um ótimo dançarino, apesar de não chegar aos joelhos de seu par na dança. Faz massagens a que chama de «massagem do melhor amigo» porque só pode ser feita por um amigo. Com seu grande sorriso de vigarista, Ricardio é capaz de falar de vários assuntos e sempre tem ao seu dispor frases engenhosas para seduzir o seu alvo. Por exemplo, em um baile no palácio, sabendo que a Princesa Jujuba gosta de ciência e de tecnologia antiga, rapidamente ganhou seu interesse perguntando-lhe: «Já usou um laser balbafônico para alinhar a ruptura do hibernáutilo na formação plasmodial do bubatron?».

No entanto, todas as suas habilidades de sedução são parte de uma estratégia muito bem planejada. Ricardio é, na realidade, uma criatura malvada e egoísta criada por uma mágica que deu errado. O Rei Gelado tentou fazer um feitiço que desse a ele o controle total sobre o coração da Princesa Jujuba, mas o sortilégio fugiu ao seu controle, e seu próprio coração saiu de seu corpo e fugiu para arrancar o coração da Jujuba e casar-se com ele. Enquanto Ricardio está fora do peito do Rei Gelado, este fica fraco e à beira da morte. Tanta é a maldade desse coração mágico que, uma vez, jogou o corpo do Rei Gelado em uma lixeira e o deu por morto.

Embora Ricardio seja apenas um coração, quer uma vida própria e despreza seu criador. Por ser parte do Rei Gelado, é provável que ambos compartilhem lembranças. De fato, o coração conhece o antigo nome do Gelado, o que ele usava antes da Guerra dos Cogumelos que mudou o mundo. Mas pode-se dizer que a única coisa que os dois têm em comum é o desejo de se casar com uma princesa. Enquanto o Rei Gelado é desajeitado e ingênuo e muitas vezes cria problemas sem querer, Ricardio é malévolo e cruel; e enquanto o Gelado é um inepto social, seu coração é carismático.

Ricardio foi derrotado em várias ocasiões, mas não se pode garantir que não consiga escapar novamente do peito do Rei Gelado. Em uma ocasião, construiu para si um corpo de tamanho grande enxertando braços e pernas musculosos ligados por tendões e artérias a seu próprio corpo em forma de coração. Para simular uma cabeça, colou com fita adesiva um balde onde pintou uma carinha sorridente, o que demonstra que ele perdeu um pouquinho a cabeça.

Devido à sua maldade, à sua ambição de conseguir uma princesa de qualquer jeito e à sua inteligência, Ricardio, o Coração, é uma ameaça temível da Terra de Ooo. Principalmente se você for uma princesa!

Neptr

Existem alguns casos de máquinas inteligentes que se tornam conscientes de si mesmas. Finn, o Humano projetou Neptr (ou Rojotor, «Robô que Joga Tortas sem parar») para que fizesse pegadinhas com o Jake, mas não funcionou até que ele foi atingido por um raio, mas não atingiu capacidade plena até que o Rei Gelado lançou um segundo raio de energia nele.

Ele é um micro-ondas montado sobre duas rodas com esteira, com um braço mecânico lança tortas e uma lata de conservas aberta com um monte de fios dentro. Seus verdadeiros olhinhos e boca estão em uma das laterais do forno, ainda que o Finn tenha pintado olhos e bocas na lata com uma caneta. Ele é capaz de fazer tortas em seu forninho e depois lançá-las com seu braço lançador. Com um maçarico e material suficiente, ele pode construir artefatos para certos objetivos, como na vez em que fabricou trajes voadores à prova de fogo para seus donos. Também é especialmente paciente brincando de esconde-esconde. Uma vez, ficou escondido por quinze meses, quatro dias e nove horas até que Jake o encontrou por puro acaso e sem ter a intenção, claro. Tem consciência de si mesmo e considera Finn seu criador. No entanto, também considera o Rei Gelado seu pai e, na verdade, tem alguns impulsos herdados dele, como a súbita vontade de sequestrar princesas.

Chamusco

Assim como existem heróis por toda Ooo, também existe gente que oferece seus serviços para capturar pessoas por você. Chamusco é um desses batedores. Ele é rápido, silencioso e muito bom com os silêncios dramáticos. Quando você entra em contato com ele por meio de canais discretos como a Internet, esse batedor atende em questão de segundos, materializando-se a partir de fumaça preta. É uma figura extremamente alta e com a pele castanho-escura. Veste tiras de pano que enrola ao redor de seu corpo e de sua cabeça. Na verdade, a única coisa que se pode ver de sua cara são os olhos, que são vermelhos e brilham.

Chamusco fará com que o contrato apareça teatralmente com uma labareda e, quando este for assinado, ele não para até que tenha cumprido a sua parte. Na verdade, ainda que sua missão seja só bater em alguém, o mais provável é que tente matar o alvo. Seu método preferido é colocar fogo nas coisas com as chamas que pode invocar em torno de suas mãos. Além de queimar seu alvo, também pode se transformar em fumaça preta e sufocar sua vítima. Como se não fosse o suficiente, ele também pode voar em sua forma física e bombardear seu alvo do céu com as suas labaredas. Chamusco é um inimigo poderoso e é mais fácil fazê-lo acreditar que cumpriu sua tarefa do que derrotá-lo.

TEIMOSIA 6
• PROEZAS •
• INSISTENTE
• MAGO (ESCOLA DE FOGO)

MÚSCULOS 4
• PROEZAS •
• VOAR
• ACROBÁTICO
• FUGIDIO

• TAMANHO • MÉDIO
• SAÚDE •

Senhor Porco

O Senhor Porco é um porco inteligente, não muito grande, cor de rosa e que pode andar nas patas traseiras ou usando as quatro patas. Geralmente anda nu, embora tenha sido visto usando suéteres e outras roupas. No passado trabalhou com criminosos, provavelmente contra sua vontade, pois o Senhor Porco é um tipo muito legal, amável e gente boa.

Já faz algum tempo que tem um relacionamento intenso e bonito com a Dona Tromba. Eles começaram a morar juntos porque o Senhor Porco começou a viver na casa da elefantinha depois que Finn e Jake o afastaram de seu passado criminoso. Dessa convivência surgiu um amor mútuo que o porco e a elefanta acabaram confessando. Muito apaixonados, suas demonstrações de afeto chegam até a constranger seus amigos e conhecidos. Finalmente, o Senhor Porco e a Dona Tromba se casaram em uma cerimônia conturbada que, por sorte, teve um final feliz.

CONTATOS 4	MANEIRICE 3
• PROEZAS • • CRÍVEL • JEITO COM PESSOAS	• PROEZAS • • APAIXONADO
• TAMANHO • MÉDIO	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Senhor Bolinho

O Senhor Bolinho é uma pessoa doce robusta. Tem uma grande cabeça com cobertura, musculosas extremidades laranjas e um bigode elegante sob o nariz redondo e rosa. Ele tem mais alguma cobertura no topo da cabeça. Em uma divertida festa do pijama que a Princesa Jujuba deu em seu castelo, descobriu-se que, debaixo da forminha com que ele se cobre, é feito de chocolate. O Senhor Bolinho é uma pessoa confiável e tem um toque de galã sedutor.

MÚSCULOS 4	MANEIRICE 3
• PROEZAS • • PÂNICO EXPLOSIVO • POSES	• PROEZAS • • SEDUTOR
• TAMANHO • MÉDIO	• SAÚDE • ♡♡♡♡

Susana Forte

Pertence a uma tribo de humanoides subterrâneos chamados hiumanos (página 175). Susana é muito alta, musculosa, de ombros largos e cabelos loiros. Ainda que ande descalça, usa um vestido curto de tecido azul escuro, com uma touca que parece a pele de um gato. Ela é muito forte e pode quebrar pedras com um braço só. Apesar do seu físico poderoso, Susana tem medo de tudo o que é desconhecido. Embora aprenda rápido, a maioria dos fenômenos mais simples é um mistério para ela. Por exemplo, para ela, o fogo é a «magia da flor vermelha».

Quando descobriu a superfície, também pôde conhecer parte de Ooo e suas maravilhas. Pena que também conheceu o Reino Doce e seus habitantes feitos de açúcar e queria comer todos. Susana Forte vive com os hiumanos e, inclusive, chegou a liderá-los em incursões na superfície. No entanto, ela não foi vista sem sua touca de gato, por isso ainda está no ar se ela é mais uma mutante ou se pode ser outro ser humano intacto.

Dona Tromba

Essa elefantinha é especialista em cozinhar tortas de maçã. Ela tem o tamanho de um cão, o corpo arredondado e as patinhas curtas. Sua pele é de um amarelo pálido e ela enfeita seu rabo com um laço rosa. A verdade é que é difícil precisar quantos anos ela tem, mas parece que já tem certa idade. Segundo Finn, o Humano, Dona Tromba «é velha e tá mal da cabeça». É propensa ao choro e tem o coração fraco, e sempre tem medo da chegada de más notícias. No entanto, às vezes tem o espírito aventureiro. Em uma ocasião ela já quis sair e viver aventuras e se sentir independente e segura de si mesma. Infelizmente, suas habilidades de heroína deixam muito a desejar, por isso é melhor que alguém cuide dela quando sai para suas aventuras.

Não se pode negar que a Dona Tromba é uma sedutora e gosta de paquerar. Agora está enamorada pelo Senhor Porco, um porco com que se dá muito bem e que declarou amá-la faz tempo. Ao exibir sua paixão arrebatadora em público, muita gente se sente incomodada. Claro, agora a Dona Tromba ouve os sinos do casamento, mas a mesma coisa aconteceu com seus ex-maridos Randy, Danny e Wyatt. Como costuma dizer a Dona Tromba, não vá muito longe se quiser um pedaço da sua torta!

RAÇAS E CRIATURAS

A Terra de Ooo é habitada pelas criaturas mais variadas que se pode imaginar. Desde a Grande Guerra dos Cogumelos, desenvolveram-se todos os tipos de seres vivos, e alguns dos que já existiam evoluíram. Mesmo muitos animais desenvolveram a capacidade de falar: há borboletas diminutas que podem falar e usar ferramentas e monstros gigantesco sem o menor raciocínio. As pessoas doces, por exemplo, são uma raça criada a partir de outros materiais (principalmente montões de açúcar!) e agora formam uma grande civilização.

Incluímos valores de jogo para um personagem genérico de cada tipo. Exceto no caso de seres que deveriam ser poderosos, como os dragões, tratamos essas criaturas como figurantes, com um único atributos e tudo o que ele acarreta (página 16). No texto de descrição, insinuamos como poderia ser uma personagem secundária ou principal desse tipo caso você queira, por exemplo, adicionar mais atributos e proezas a um golem de neve específico.

Lobos do Abraço

Essa variante de lobisomem se caracteriza por querer abraçar todo mundo. Parecem licantropos normais porque têm corpos bípedes, peludos e cabeça e cauda de lobo. No entanto, suas patas têm a forma de coração, permitindo-lhes dar abraços fortes de modo mais eficiente. Todas as noites, os lobos do abraço saem dispostos a saciar sua sede de abraços.

Um lobo do abraço ataca de noite a qualquer incauto que se encontre pela rua. Se não, ele entrará em casas alheias para abraçar Deus e o mundo de surpresa em suas camas. Tem inteligência o bastante para convencer as vítimas que não pode capturar, dizendo-lhes que só lhes dará um abração pequenininho e que ninguém vai ficar sabendo.

Se um lobo do abraço alfa abraçar sua vítima em uma noite de lua cheia, essa vítima se transforma em um lobo do abraço beta. Embora teoricamente não exista cura para esse mal, diz-se que um abração bestial entre um alfa e seu rebento pode quebrar a maldição.

Cavaleiros Cachorro-Quente

Essas pequenas salsichas com bracinhos e pernas são os criados da Princesa Cachorro-Quente. Eles têm o tamanho e a cor de uma salsicha normal e seu rosto e suas orelhas lembram as dos cachorros salsicha. Normalmente usam um elmo ou várias partes de armadura, e também armas variadas, como espadas, maças ou escudos diminutos. Eles são joviais e alegres, estão sempre dispostos a rir e a desfrutar da mera companhia dos seus semelhantes (normalmente chapinhando na lama).

No entanto, eles são lentos, covardes e um pouco... palermas. Sua única habilidade física notável é que são imunes a veneno. Como cavaleiros combatentes deixam muito a desejar. É normal que se envie um grupo de cavaleiros cachorro-quente para resgatar outro grupo de cavaleiros cachorro-quente, que também foi enviado para fazer a mesma coisa.

Povo Doce

Os habitantes do Reino Doce são alegres e despreocupados, e são feitos de açúcar. E são doces, claro. Precisam de carinhozinhos e de coisas doces porque são muito medrosos: quando algo causa-lhes medo, eles alucinam, e se alucinam demais... explodem! Por isso é muito recomendável manter essas criaturas tranquilas e satisfeitas. Podem ser doces de todos os tipos: bolos, sorvetes, biscoitos de gengibre, frutas cristalizadas ou bolinhos. Senhor Cremoso, Moranguinha e o Mordomo Menta são alguns exemplos de pessoas doces.

Uma vantagem do seu corpo açucarado é que muitas das doenças ou lesões que possam vir a sofrer podem ser curadas com mais açúcar; Além disso, podem ser clonados facilmente, por isso, se uma pessoa doce morre, pode-se conseguir uma cópia de laboratório. A Princesa Jujuba tem explorado outras opções, como um soro que permite ressuscitá-los, mas ainda não teve muito sucesso...

Evidentemente, o livre arbítrio de que as pessoas doces desfrutam faz com que algumas se comportem de forma insólita e no Reino Doce também existem delinquentes, pessoas más, loucos de pedra e turmas da pesada. É de se supor que essa variedade é boa e necessária para que um reino seja próspero e avance. Mas, por acaso, a Princesa Jujuba sempre tem alguma masmorra livre no castelo. Mas só por acaso, viu?

Amebóides

Os amebóides têm a inocente aparência de boias infláveis com forma de animaizinhos muito bonitos: polvos, patos, cobras ou golfinhos flutuam à deriva nas águas das profundezas subterrâneas de Bonitopia (página 187). Quando são provocados (desde tentar furar uma boia até tentar chegar perto dos seus locais de reunião), a verdadeira essência dos amebóides sai de sua pele inflável e eles se convertem em seres voadores horríveis.

Eles têm o corpo bulboso e preto, e atacam com dentes descomunais e membros alongados. Eles podem até mesmo se juntar e formar um ser monstruoso com uma dúzia de bocas com dentes afiados e muitíssimos membros terminados em garras de onde pendem as boias de borracha.

Embora possam ser vencidos momentaneamente em combate, a única forma de derrotá-los definitivamente é com fogo. A luz do fogo faz com que os amebóides explodam e desapareçam, deixando apenas a borracha rasgada de sua pele externa.

Monstros de Gosma

São seres tóxicos de outra época que vomitam um líquido corrosivo capaz de corroer os metais. Não está claro se eles são os habitantes originais das cidades, seus descendentes que sofreram mutação ou criaturas que evoluíram a partir do ambiente radioativo. Sua aparência é vagamente humanoide, pelo menos muitos deles têm dois braços e duas extremidades inferiores com as que andam erguidos.

No entanto, existem monstros de gosma de diferentes tamanhos e formas, às vezes com mais ou menos extremidades ou com protuberâncias extras por todo o corpo. Alguns têm uma cabeça ao final de um pescoço longo, outros têm o rosto diretamente no tronco e sua cor varia entre tons desagradáveis: amarelentos, cinzentos, verdosos ou marrons. Eles têm em comum a gosma verde brilhante que sai do que parecem ser órbitas oculares e orifícios bucais. Movem-se desajeitadamente e são atraídos pelo som, de modo que suspeita-se que sejam cegos. Não são inteligentes, mas são criaturas instintivas como zumbis. Eles atacam em grupos e não está claro se o fazem apenas por sentir fome ou se também por ódio das criaturas vivas. O que poucas pessoas sabem é que se esses seres tóxicos mordem outra criatura, mas não a devoram totalmente, a criatura se transformará em um deles.

Homens Cristal

Os habitantes da Dimensão Cristal são humanoides com o corpo de cristal azulado, arestas e faces planas por todas as partes. Seus rostos não têm características reconhecíveis, embora possam ser distinguidos porque suas configurações são sempre diferentes. Os homens cristal são guardas e andam armados com longos pedaços de cristal azul que emitem raios de energia «cristalizante» que transforma seu corpo em um pouco mais de cristal a cada vez que eles os descarregam. Quando capturam um intruso, os homens cristal os trancam em bolas de cristal.

Apesar de sua aparência fria e rígida, os homens cristal têm uma forma muito coloquial de falar. Usam expressões como: «cai fora», «rapaziada», «se manda», «demorou, cara», e «ah, qualé».

Demônios da Noitosfera

As criaturas que povoam essa dimensão demoníaca são, por definição, demônios. Há uma grande variedade de demônios: uns são o equivalentes de animais e seres irracionais de Ooo, enquanto outros podem ser comparados com as espécies inteligentes. Suas características físicas são muito variadas: múltiplos membros, várias cabeças ou muitos pares de olhos, tamanhos diminutos ou enormes, asas, chifres e todo tipo de tons avermelhados ou marrons de

pele. Ah, e dos orifícios de seu corpo saem bananas...

Os guardas demônios das celas da Noitosfera são geralmente criaturas bípedes com membranas sob os braços que podem usar para voar. Eles têm a pele vermelha e chifres, estão armados com cimitarras e se asseguram de que os prisioneiros não escapem de suas celas. Embora seja de pouca utilidade escapar deles, já que quando um preso foge das celas, acaba em uma dimensão que nunca é agradável...

Dragões

Os dragões da Terra de Ooo são diferentes de todos das lendas de antes da Guerra dos Cogumelos, embora, como nas histórias, são criaturas enormes de cores diferentes que singram os céus, devoram os incautos e que se colocam no caminho deles e muitos deles também cospem fogo.

Os dragões de Ooo são criaturas alongadas que lembram vagamente a um peixe de dentes afiados. Sob a cabeça brotam dois braços finos, e nas laterais do corpo têm dois ou três sacos membranosos translúcidos. No ventre eles têm múltiplas fileiras de mamas como as de animais mamíferos. Parece que podem voar graças a duas asas que emergem da área dorsal e sua cauda se bifurca no que parecem duas perninhas vestigiais. Outra coisa surpreendente dos dragões é que eles têm bumbum parecido com o de babuínos. Apesar do quão esquisitões são à primeira vista, os dragões são criaturas terríveis e poderosas, então é melhor você ter um herói por perto caso se encontre com um.

Goblins

CONFUSÃO 3

• PROEZAS •
• LUTADOR

• TAMANHO • MÉDIO

• SAÚDE •

Os goblins são humanoides de orelhas longas e pontudas. Nascem em poças de lama quente, já com sua forma adulta e a capacidade de falar. Embora possam existir goblins de nariz chato, muitos têm o nariz longo e pontudo. Sua altura pode variar entre a de uma criança e a de um adulto muito alto, e suas peles abarcam boa parte da gama de cores marrons e verdes. Normalmente andam esfarrapados, com roupas velhas e remendadas ou usando couro. Andam descalços e usam gorros improvisados feitos de bolas cortadas e latas vazias.

Xergiok é o rei do Reino Goblin e tem o costume de bater no traseiro deles. Poderia parecer que libertá-los do jugo do Xergiok seria uma boa ideia, mas quando os goblins não temem a seu rei, tendem a iniciar tumultos que transformam o reino dos goblins em um caos. Por isso, os goblins precisam ter, a todo momento, um rei que use a coroa de folhas marrons e lhes imponha ordem com violência.

No entanto, ser o rei dos goblins não é tão fácil, porque deve-se respeitar as seiscentas e vinte e três regras reais. Ainda que Gummy, o Chefe de Estado Goblin, esteja sempre presente para lembrar quais são elas, cumpri-las não é nada fácil. Algumas regras reais proíbem que o rei lute, que escove os dentes por conta própria ou que mastigue sua própria comida. Se as regras forem quebradas, o rei bater nos seus servos mais próximos.

Executivos

Os executivos são, provavelmente, um vestígio da época anterior à Grande Guerra dos Cogumelos. Eles podem ser encontrados ainda congelados dentro de icebergs e, se forem descongelados com cuidado, ainda podem ser revividos. Sua aparência não é muito saudável: eles têm a pele cinza verdosa e pústulas amarelas no rosto e nas mãos. De perto podem ser vistos seus dentes quebrados e seu hálito podre. É difícil, para eles, falar, como se fizesse muito tempo que não se comunicam, e não se lembram como eram suas vidas antes que ficassem congelados. Os executivos têm uma aparência muito uniforme, já que todos tem o cabelo cortado escrupulosamente e usam um terno cinza com paletó e gravata. Alguns usam pastas de couro ou telefones celulares.

Se essa fosse a aparência das pessoas antes da Grande Guerra, deve ter sido um período muito chato!

São viciados no trabalho e precisam trabalhar e que uma empresa (qualquer empresa!) os contrate. Os executivos tomam notas enquanto bebem café para otimizar qualquer tarefa que lhes seja oferecida, aceitarão e executarão de forma excelente qualquer trabalho, desde engraxar sapatos até lutar contra monstros usando machados e espadas. Se necessário, usarão tecnologia antiga e construirão os artefatos mais assombrosos para concluir uma tarefa.

Embora quando alguém os contrata sejam solícitos e se antecipem aos desejos de seu empregador, sua obsessão por trabalhar e melhorar a qualidade do serviço prestado faz com que sejam muito controladores. Quando trabalham são implacáveis, e vão se opor por todos os meios a quem quer que pretenda parar seus planos. Sua obsessão por controlar tudo pode levá-los a causar dano a outras criaturas. Para os executivos, uma promoção é o melhor prêmio possível e a demissão a pior das tragédias, e pode levá-los a perder a sanidade e a entrar em uma fúria assassina.

Enfermeiras Palhaças

MANEIRICE	3
• PROEZAS •	• RECONFORTAR
• TAMANHO •	MÉDIO
• SAÚDE •	♡

Uma das formas de receber cuidados de saúde em Ooo é contratar os serviços das enfermeiras palhaças. Seus cuidados atentos, combinados com a música de órgão, monociclo, balões coloridos e bolhas de sabão infladas com, bem... puns. Essas assistentes variadas usam um chapéu branco com um símbolo em forma de coração vermelho para indicar sua posição. Além disso, cada uma se veste de forma diferente, e cobrem seus rostos com maquiagens de palhaço diferentes: blushers, narizes vermelhos e perucas coloridas.

Para elas, a «terapia do amor» é a única forma de curar o «dodói» dos seus pacientes. Isso inclui dar abracinhos e beijinhos nas partes doloridas ou enfaixadas dos feridos. Às vezes, esses mimos são forçados, já que quando as enfermeiras palhaças aceitam um contrato, não param até acreditar que terminaram seu trabalho. Cá entre nós, parece que essas enfermeiras nunca receberam formação médica em suas vidas.

Esqueletos

MÚSCULOS	3
• PROEZAS •	
• INCANSÁVEL	
• TAMANHO •	MÉDIO
• SAÚDE •	♡

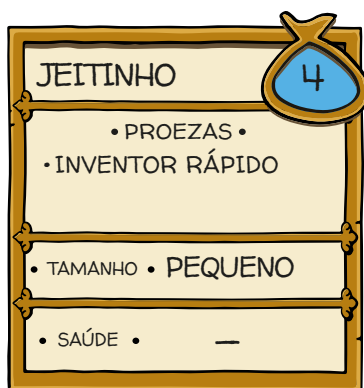
Os esqueletos dos mortos habitam uma gigantesca necrópole: o Submundo da Terra dos Mortos (página 191). Andam vestidos com os restos esfarrapados da roupa que usavam em vida e esperam com paciência infinita pela chegada de seres vivos, de quem tentam arrancar a carne para comê-la. São incansáveis e, como já estão mortos, é muito difícil derrotá-los. Se lhes arrancarem um membro, ou mesmo a cabeça, podem se recompor e voltar a juntar seus pedaços. Arranharão e morderão qualquer ser vivo até consumi-lo.

Fantasmas

TEIMOSIA	4	FALASTRICE	3
• PROEZAS •		• PROEZAS •	
• ATERRORIZAR • INVISIBILIDADE		• INCORPÓREO • FLUTUAR	
• TAMANHO •	MÉDIO	• SAÚDE •	♡♡♡♡

Às vezes, a energia de um ser vivo, ao morrer, fica presa em uma forma ectoplasmática, ou como as pessoas simples muitas vezes chamam, um fantasma. A forma concreta de um fantasma depende de como era o ser em vida, por isso pode ser antropomorfa, ter muitos membros ou nenhum ou qualquer outra configuração. O que eles têm em comum é que flutuam no ar, têm a consistência translúcida e a cor azulada. Além disso, podem se tornar invisíveis. Ainda que a personalidade de cada fantasma também dependa de como ele era quando estava vivo, o ectoplasma costuma desencadear algo de má intenção. Em casos extremos, podem levar os seres vivos a armadilhas fatais, inclusive a sorver as tripas pelo cérebro! Wendy, Booboo e Georgy, os membros da antiga banda de música da Marceline, são exemplos de fantasmas com ideias más.

Outros fantasmas rondam suas tumbas simplesmente assustando os vivos que se aproximam dos cemitérios. São incapazes de liberar sua energia até resolver algum assunto inacabado e vagam sem lembrança de sua vida anterior até que alguém os ajude a transcender. As pessoas boas podem resolver seus casos, se eles foram vítimas de assassinato ou de alguma traição, e liberar o fantasma depois de dizer-lhe o que realmente aconteceu.

Gnomos

As pessoas pequenas que habitam as profundezas do Inferiuniverso (página 188) se autodenominam gnomos. São criaturas baixinhas, mas às vezes sobem uns nos ombros dos outros e se vestem com roupas grandes para que passem despercebidos na superfície de Ooo. Têm a pele verde e uma barba amarelenta sem bigode. Geralmente vestem-se de cinza e usam um capuz azul na cabeça. Seu líder é o Mestre dos Gnomos, um gnomo velho, de barba branca e que se distingue dos seus súditos por usar roupa vermelha e um chapéu pontudo combinando.

Embora quase sempre estejam sorrindo, parecerem criaturas afáveis, usam sua habilidade criando artefatos para benefício próprio. Normalmente tramam planos para tomar a superfície e não hesitarão em sequestrar, mentir ou roubar para conseguir isso. Quando se trata de incitar seus prisioneiros para que se movam, os gnomos usam bastões elétricos que não provocam ferimentos, mas causam dano.

Guardas de Gelo

Embora você possa encontrá-los em outros lugares de Ooo, o covil do Rei Gelado tem alguns níveis protegidos por enormes estátuas de gelo. Criam vida quando há intrusos, tanto para atacá-los quanto para dar o alarme. Podem adotar diversas formas, ainda que seja comum que lembrem animais (sapos ou touros, por exemplo). Alguns inclusive podem carregar armas incorporadas, como o Gelopeia, a centopeia gigante do Rei Gelado.

Guardas de Fogo

Essas figuras imponentes guardam as portas de entrada e outros lugares estratégicos do palácio do Rei de Fogo. São criaturas humanoides, pretas como o carvão, com as pernas e os antebraços vermelhos. Através de sua crosta preta podem ser vistas rachaduras vermelhas que denotam sua natureza de fogo. Seus olhos vermelhos são a única coisa que se distingue através de um visor facial, e na cabeça têm o que parecem ser sete candelabros acesos. Os Guardas de Fogo andam armados com um longo bastão aceso na ponta superior como uma tocha.

Guardiões da Promessa Real

TEIMOSIA 5	ESPERTEZA 4
• PROEZAS • • IMBATÍVEL • LANÇAR RAIOS (FOGO E LASER)	• PROEZAS • • AUTODIDATA • DETECTAR O MAL
• TAMANHO • GIGANTE	• SAÚDE • ♡♡♡♡♡♡

Esses dois colossos do Reino Doce só se ativam em caso de necessidade extrema, como quando atacam a cidade ou quando alguém quebra uma Promessa Real. Cada um tem a aparência de uma enorme máquina de chiclete, com a cabeça redonda de vidro e usa uma casquinha de sorvete como chapéu. Normalmente permanecem imóveis, cada um sentado de um lado da muralha do palácio e segurando um aro, você sabe, para fazer bolhas de sabão.

Quando alguém quebra a sua Promessa Real é submetido a um julgamento de fogo, que consiste em lançar fogo pela boca em cima do quebrador de promessas. No entanto, sabe-se que, em algumas ocasiões, trocaram a pena por uma prova de matemática. Se o condenado erra, aplicam nele a pena de morte. Se sua resposta é a certa, os Guardiões Chiclete voltam a seus postos originais.

Gnomos Malignos

TEIMOSIA 4
• PROEZAS • • MAGO (ESCOLA MENTAL) • VOAR
• TAMANHO • MÉDIO
• SAÚDE • ♡

São criaturas pequenas e malvadas que lançam raios com intenção de matar pelo mero prazer de matar. Por algum motivo torpe, gostam de detonar velhinhas. Voam graças a asas de inseto que crescem em suas costas e usam trajes de cor chamativa e um chapéu pontudo combinando. Às vezes são chamados só de gnomos.

Às vezes fingem estar em perigo, e gritam e pedem ajuda com suas vozes agudas. Quando alguém aparece para ajudá-los, no lugar de agradecer, atacam seu salvador e o ameaçam com frases tipo «Sempre que disser "não", vamos detonar outra velhinha!». Podem ser encontrados no Monte Cragdor, e alguns dizem que são parte dos desafios preparados para chegar ao Enquirídio. Essa tese tem bastante sentido, porque se não, onde iriam arrumar tantas velhinhas para detonar?

Hiumanos

Os hiumanos vivem escondidos da superfície. São uma tribo de humanoides vestidos com peles e toucas que parecem animais: ursos, coelhos, crocodilos, cavalos ou gatos. Esses seres de pele rosada e cabelo na cabeça parecem humanos, mas no mínimo, são uma tribo mutante. Quando tiram as tocas, é possível ver que têm guelras e nadadeiras.

Não conhecem a luz do sol e nem coisas comuns como a grama, embora possam se acostumar rapidamente. Eles têm uma linguagem primitiva que lhes permite que se comuniquem apenas entre si, mas podem aprender outros idiomas. Sua vida os levou a se esconderem e fugir de tudo, por isso eles são fugidios e têm medo de quase tudo. Mas se forem ensinados devagar, podem se tornar crédulos e valentes, e demonstrar sua força.

Povo Limão

Quando a Princesa Jujuba deixou sem querer a fórmula para criar novas pessoas doces ao alcance dos condes de Limãograb, eles decidiram criar mais parentes para povoar a cidade dos limões a partir da comida que a princesa havia lhes enviado. O resultado foi uma população de estranhas pessoas limão, famintas e sem nada para comer. Por não terem a menor noção de desenvolvimento de seres vivos, o produto da experiência dos condes de Limãograb é bastante defeituoso.

Existem pessoas limão altas, baixas, gordas ou magras, e parece que a variedade é muito ampla, mas todos têm a cabeça com forma de limão e outras características do Conde de Limãograb. Eles são baseados na genética dos condes, então eles têm algumas de suas deficiências. Eles geralmente são criaturas inquietantes que parecem estar desconfortáveis em todos os lugares, faltam-lhes habilidades sociais e têm um comportamento extravagante. Até os animais têm a aparência esverdeada acabamento alimonado.

Lobos de Fogo

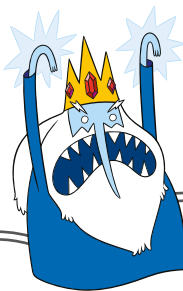
Também são chamados de fogolobos. Se comportam como lobos normais: viajam em alcateias, protegem as suas crias e caçam em grupo. A diferença fundamental é que os corpos dos lobos de fogo têm altíssimas temperaturas, e eles podem colocar fogo em materiais combustíveis como a madeira. Sua pelagem é preta e parece que tem rachaduras de lava fervente. Seu interior incandescente pode ser visto através de seus olhos amarelos de pupilas vermelhas, ou quando abrem a boca. A cada poucos minutos, o corpo de um lobo de fogo irrompe em uma labareda que desaparece quase imediatamente. Embora pudessem ser domados, não são a melhor opção como mascote, a não ser que você seja um ser de fogo.

Magos

Em um mundo de maravilhas como o nosso, onde as dimensões se conectam e as leis da física podem sofrer variações, existem indivíduos que se autodenominam «magos». Segundo a Princesa Jujuba, magia não é nada além de princípios científicos administrados em «hoodoo» místico. O que é certo é que alguns desses chamados magos têm capacidades assombrosas e poderosas.

Tal como acontece com o restante das criaturas inteligentes, pode-se encontrar magos de todos os tipos e condições: altos, baixos, com aparência humanoide ou amorfos. Existem os bondosos e existem os malignos, por isso o perigo de encontrar com um mago vai depender de cada indivíduo. As capacidades (ou «feitiços») que um mago pode ter também são muito variadas. Voar, transformar pessoas em gatinhos, lançar labaredas ou raios, controlar o frio ou as pedras, teletransportar-se ou abrir buracos de minhoca são somente alguns exemplos das façanhas que um mago pode conseguir.

Os magos são muito sensíveis a perturbações sobrenaturais. Muitos podem ver com o que é chamado de «olhos de mago» e detectar presenças invisíveis e outras emanações de energia. No entanto, nem tudo o que eles veem com os olhos feiosos de mago é real, às vezes eles têm que ignorar coisas muito loucas, como visões de monstros impossíveis, figuras espectrais e energias absurdas.

Uma vez, o prêmio por ganhar essa competição foi um beijo meu. E as pessoas participam encantadas. Que estranho que eles são, não é?

• BATALHA DOS MAGOS •

O Grande Mestre dos Magos (página 152) é o mestre de cerimônias da Batalha dos Magos: uma competição entre magos que se celebra periodicamente em um estádio antigo. São permitidos apenas feitiços das oito escolas de magia, e as armas e a ciência dos tecnomagos estão proibidas. A luta é mortal, embora a verdade é que quase nunca morre ninguém. Se um mago se retira, o Grande Mestre dos Magos o transforma em um gato. Embora o mestre de cerimônia seja também o juiz da competição, é muito provável que se distraia brincando com o seu gatinho, de modo que os participantes podem trapacear sem que ninguém os desqualifique.

Golens de Neve

Os golens de neve podem ser encontrados onde a neve é permanente. São feitos de neve, exceto por dois pequenos olhos negros, e são altos e de membros finos. Às vezes eles podem perder a consistência e algum membro, como quando recebem golpes ou se expõem a altas temperaturas. No entanto, dada sua natureza, podem se recompor se houver neve por perto e a temperatura estiver suficientemente baixa.

Esses gigantões bondosos vivem em refúgios que eles mesmos constroem com neve, gelo e madeira, mas também se aproveitam de velhos edifícios abandonados. Sua rotina diária é muito semelhante ao que se poderia esperar de outras criaturas: levantar-se, comer bolotas e peras, coletar suprimentos quando necessário... São criaturas de coração grande e que estão dispostas a ajudar aos demais, e são muito comunicativas embora não pareçam ser capazes de falar. Só usam a violência para se defender, mas quando usam, são fortes e resistentes.

Oreclops

São gigantes selvagens e musculosos com uma grande orelha no lugar da cabeça. Andam seminus, e suas roupas são peles de animal e pedaços de madeira com que tampam as partes. Usam barris como braçadeiras e lenhas grossas como bordões. Os oreclops são criaturas muito fortes e imponentes dada a sua grande altura, mas são vulneráveis a sons fortes. Um líder forte pode reunir um exército desses gigantes e conquistar territórios, contanto que se lembre de colocar tampões de ouvido em todos os seus guerreiros.

Ursos Festeiros

Onde há festa, se pode encontrar os ursos festeiros. Qualquer lugar lhes parece razoável para montar uma boa *rave*, seja o interior de um grande tronco no bosque ou, como aconteceu uma vez, o estômago de um monstro gigante. Podem dançar sem parar por horas (ou dias!), e é muito difícil conseguir que abandonem uma festa enquanto a música agitada estiver tocando.

São ursos pequenos que andam e dançam nas duas patas. Eles são rechonchudinhos e lembram um urso de pelúcia. Tem os olhos grandes e os cílios longos. Em sua barriga trazem desenhadas coisas variados: lápis, corações, estrelas, caveiras... qualquer coisa!

Apesar de sua aparência adorável de ursinho pequeno de rosto simpático, os ursos festeiros também sabem brigar nas festas. Podem ser muito sacanas, principalmente se alguém tentar flertar com seus pares em plena festa. Em seu esforço para seguir a festa, podem se meter em qualquer lugar perigoso, e será muito difícil convencê-los de que estão fazendo algo errado enquanto continuarem se sentindo bem. A única forma de conseguir que os ursos festeiros abandonem a balada é cortando o barato deles, por exemplo, cantando uma música deprimente no karaokê.

Meu cachorro-quente morreu,
minha pizza morreu,
o meu bolinho morreu.

Minha rosquinha morreu,
meu hambúrguer morreu,
meu milk-shake morreu.

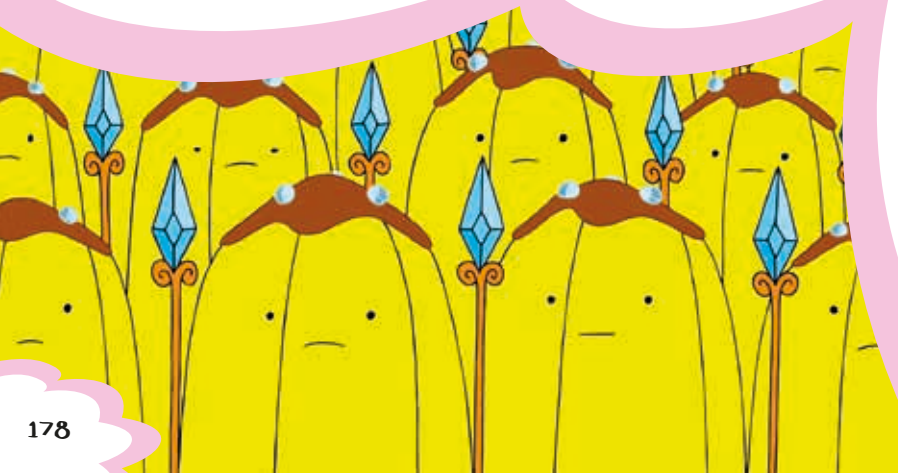
Nossas comidas favoritas,
estão todas mortas,
já não podem mais procriar,
vamos comer todas elas,
e transformá-las logo no marrom.

Vamos chorar em suas covas, mas não há lágrimas que bastem.

Se sentimos saudade de alguém, não há lágrimas que bastem.

Para proteger a lei e a ordem no Reino Doce, a Princesa Jujuba criou algumas pessoas doces especialmente projetadas para a ação: os guardas banana. Eles servem como guardas do palácio e também realizam tarefas policiais. São especializados em ficar de guarda e «banana vigiar». São rapidamente reconhecidos por sua figura combativa e imponente. Eles se parecem com meia banana com chocolate derretido e açúcar servindo de chapéu. Suas pernas são palitos de sorvete.

Quando atendem a uma emergência, os guardas banana muitas vezes correm agitando os braços, enquanto exclamam em uníssono «Uiiii--oooo, uiiii-oooo!». Como parte de seu equipamento quando estão de serviço, carregam lanças douradas que terminam em uma pedra preciosa em forma de diamante. Quando perseguem alguém, usam um laço de alcaçuz para pegar os malfeitores e quando marcham atrás dos inimigos, vão montados em criaturas bípedes de cor rosa e sapatos de salto. Uma de suas estratégias para defender uma posição consiste em deitarem-se formando uma barricada, atrás de que podem proteger o resto dos seus companheiros.

Guarda Banana Um ou Guarda Banana Três são nomes comuns para um guarda banana. O ruim dos

guardas banana é que se distraem com tanta facilidade quanto o resto das pessoas doces e, às vezes, são um pouco incompetentes. Mas, embora não sejam as pessoas doces mais brilhantes do reino, são totalmente fiéis à coroa e farão cumprir a lei do Reino Doce.

Princesas

Embora não se trate realmente de uma espécie ou raça, queremos dedicar um espaço às princesas que povoam Ooo. Assim como a Princesa Jujuba governa o Reino Doce, existem outras princesas que são soberanas de partes distintas de Ooo ou, inclusive, de mais além. Elas podem não ter o mesmo interesse que a Jujuba em expandir seus reinos, mas todas são queridas em seus territórios. Alguns reinos podem ser pequenininhos, como o da Princesa Cachorro-Quente (página 158), enquanto outros nem sequer pertencem ao mundo de Ooo, como os domínios da Princesa Caroço (página 155).

As próprias princesas são as mais variadas possível. Existem as chamativas e fortes como a Princesa Músculos, mas também existem as pequenas e graciosas como a Princesa Frutinhas (página 157), a Princesa Gosminha ou a Princesa Anel de Casamento. Algumas levam uma vida muito simples, por exemplo, a Princesa Tartaruga (página 158) é a bibliotecária. Outras levam uma vida prazerosa, como a Princesa Café da Manhã e a Princesa Torrada, que se deitam confortavelmente em suas camas quando têm oportunidade. Outras têm a vida eterna, como a Princesa Fantasma, que vaga sem poder lembrar da luta final com seu amado Clarence e custou-lhe a vida. Outras, como a Jujuba, pensam em dirigir um reino segundo seus desígnios, caminho que também parece que vai seguir a Princesa de Fogo (página 156). Algumas nem sequer são princesas, como o Princesa Biscoito (página 157) e a Doutora Princesa.

Naturalmente, essas são apenas algumas delas, mas não acabaríamos nunca se tivéssemos que enumerar todas. Ainda que seu aspecto seja muito diverso, quase todas usam uma tiara ou uma coroa que indica seu cargo. Mesmo a Princesa Embrião usa uma dentro do seu saquinho amniótico flutuante. Por alguma razão, as princesas gostam muito dos aventureiros e dos heróis. Isso explica porque tipos de ação como o Finn, o Humano, têm tanto sucesso com elas.

Unicórnios

Os unicórnios, também chamados às vezes de iriscórnios, são criaturas estilizadas de corpo flexível e listrado com as cores do arco-íris. Seu tamanho pode variar segundo o indivíduo, desde o de uma pessoa até o de uma serpente de vários metros. Eles também têm alguma capacidade de se esticar e se encolher. Na frente eles têm um único chifre, e têm uma crina e rabo parecidos com as dos cavalos, mas ao contrário dos cavalos, os unicórnio são onívoros (inclusive já até comeram pessoas vivas!).

Flutuam e voam à vontade, podem atravessar paredes e até mesmo absorver corpos dentro dos deles. Também têm a capacidade de trocar a cor dos objetos por meio de um raio multicolorido que projetam de seu chifre, coisa que fazem por diversão. Eles inclusive se entretêm competindo para ver quem é capaz de criar a melhor paleta de cor (um deles tem um nome que soa como «cabaladabamba» seguido de um punzinho).

Alguns unicórnios vivem na Dimensão Cristal. Por exemplo, sabe-se que Ethel e Bob, os pais da Lady Íris (página 148) viajam de lá até Ooo quando querem visitar a filha.

Deus da Festa

Essa divindade é uma cabeça de lobo gigante que voa. Usa um boné de lado. Pode lançar raios amarelos de energia de sua boca e pode se dividir em muitas pequenas cabeças idênticas. Como ele sempre diz, sua divindade é imbatível e não gosta que se metam nos seus *negócios*.

Concede desejos àqueles que ganham seu favor por ser um «festeiro radical». Mas há um truque: para conceder o desejo, o Deus da Festa tem que carregar aquele que faz o desejo com a energia de mil demônios festeiros. Esse aumento de energia fará com que ele fale aos gritos e dance, e seus olhos se transformarão em estrelas brilhantes que mudarão de cor. Esse efeito só durará alguns segundos, mas, que festa!

DIVINDADES E SERES CÓSMICOS

As maravilhas que podemos encontrar na Terra de Ooo não são apenas fenômenos associados a lugares e dimensões. Essas criaturas têm quase sempre algum trabalho concreto que os limita, ou têm uma afinidade com a nossa realidade tal qual a conhecemos. Se não, seriam capazes de destruir ou controlar o mundo à vontade. Não forneceremos valores de jogo para esses seres: são simplesmente poderosos demais. Se as personagens encontrarem com eles, considere que esses seres são capazes de fazer tudo o que quiserem, mas sempre estarão limitados por sua própria natureza e seu papel na ordem cósmica.

Coruja Cósmica

É difícil saber qual é o papel da Coruja Cósmica na ordem do universo, mas sua aparição nos sonhos das pessoas está muito relacionada a presságios e profecias. Não se sabe se, de algum modo, é responsável pela grande quantidade de aparições oníricas que se materializam no mundo real. Além disso, de acordo com fontes confiáveis, tem sido vista na companhia de outros seres cósmicos como o próprio Prismo.

Morte

A Morte é a soberana da Terra dos Mortos e senhora do Submundo (página 191). Vive em um castelo branco e luminoso e gosta de rastelar seu jardim de pedras japonês de areia branca que está rodeado pelas águas do Rio do Esquecimento. É uma figura magra e usa simples trajes brancos dos tons dos ossos e das cinzas. Usa também um chapéu alto, com uma bolsa transversal e botas marrons. Seu crânio é alongado como a caveira de um cavalo.

A Morte pode prender pessoas criando um cubo de energia com o mero movimento de um dedo. Se quiser, com o beijo da morte pode devolver a memória aos que a perderam por beber da água do Rio do Esquecimento. Pelas

órbitas de seus olhos pode lançar chamas para incinerar coisas, ou raios rosáceos para teletransportar pessoas até a Terra de Ooo. Também é capaz de devolver a alma a um morto para que volte a viver. Não se pode tocar a Morte por meios normais porque pode se fazer intangível, por isso é imune aos ataques físicos.

Para conseguir algo da Morte alguém pode, por exemplo, vencê-la em uma batalha musical, mas deve levar em consideração que a Morte é especialista em bateria dupla e canta algo que só se pode chamar de *death metal*. Perder a batalha musical significa perder a vida. A Morte é rigorosa e implacável, Mas às vezes pode fazer vista grossa, principalmente se você for falar com ela da parte de um amigo.

Prismo

A entidade que habita e governa a Sala do Tempo se autodenomina Prismo. Concede um desejo a qualquer um que entre no cubo que é o centro do Multiverso. No entanto, quem fizer um desejo deverá ser muito específico e ter muito cuidado em como o formula, já que o Prismo interpretará o desejo com tanta ambiguidade como a linguagem permitir para encontrar uma reviravolta irônica. Apesar de tudo é uma figura legal, pode conceder alguns desejos bem intencionados e de pequena escala sem que isso conte como o desejo a que o visitante tem direito. Se ele for com a sua cara, pode até mesmo ajudar você a formular corretamente o desejo que quer alcançar.

Prismo se apresenta como uma sombra rosada projetada no interior amarelo da sua Sala do Tempo. Sua silhueta é alongada e magra, e em seu perfil sempre

aparece projetada uma cabeça de cabelo encaracolado. Porém, a sombra tem um olho azul.

Prismo normalmente vê o que ocorre no resto das dimensões invocando sua TV de plasma que ocupa toda a parede. Além de observar o Multiverso, frequentemente dá festa com seus colegas deidades, como a Coruja Cósmica e o Deus da Festa. Por alguma razão desconhecida, também prepara picles caseiros.

A TERRA DE OOO E OUTROS LUGARES

A Terra de Ooo é composta de muitos e diversos lugares, alguns dos quais mencionaremos a seguir. Sabe-se pouco de como Ooo era antes da Grande Guerra dos Cogumelos, mas existem dados que indicam que é um planeta a que falta um bom pedaço. Essa imensa porção na superfície não parece algo natural, já que os corpos terrestres geralmente têm uma forma mais ou menos arredondada. Talvez tudo seja consequência da Grande Guerra, que foi capaz de exterminar todas as civilizações antigas e provocar a criação de uma infinidade de novas espécies na superfície do que hoje conhecemos como Ooo.

Além desse planeta, sabe-se que existem outros mundos ou dimensões cheios de lugares e seres fascinantes, alguns dos quais também se comentam na lista a seguir. Enquanto algumas dimensões possuem laços permanentes entre elas, outras podem criar buracos de minhoca ou portais mágicos temporários que se abrem usando objetos mágicos de grande poder.

A TERRA DE
OOO
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
12
13
N
O
L
S

Legenda
1. Bosque das Maçãs
Casa da Dona Tromba
2. Jovens Marshmallows
3. Homem Montanha
4. Praia dos Icebergs
5. Portal para a Terra do Caroço
6. Cidade dos Ladrões
7. Jardim da Bruxa
8. Rio de Lixo
9. Casa da Lady Iris
10. Cabana do Povoado
11. Ilha de Lixo
12. Palácio das Nozes
13. Povoado das Pessoinhas
11
2017

Castelo de Limãograb

Os domínios do conde de Limãograb estão em um território montanhoso. Um caminho de rochas estreito atravessa um mar de nuvens até o Castelo de Limãograb. Para chegar até a entrada principal deve-se passar por pontes estreitas de corda e madeira. O castelo em si mesmo tem uma aparência ameaçadora, com altas muralhas e ameias cinzentas. Os torreões e os edifícios acabam em cúpulas amarelas com a forma de meio limão. O castelo e suas habitações estão bagunçados e velhos, mas o gosto decadente do conde pode ser visto na decoração: estátuas que representam o próprio governante, motivos de limões e limoeiros. Os próprios servos do conde usam roupas barrocas e muitas vezes Limãograb ordena-lhes que façam serviços humilhantes. Ao redor do castelo e dentro das muralhas se encontra também a cidade dos limões, um lugar triste com uma população abatida e desnutrida.

Cidade dos Ladrões

Está construída na carapaça de uma tartaruga gigante e é um lugar lotado de casas, ruelas e becos. Todos os seus habitantes são ladrões porque a maldição da cidade faz com que qualquer um que entre nela se veja tentado a roubar uma vez após a outra. Os habitantes da cidade passam seu tempo roubando uns aos outros, até o ponto em que pode se tornar impossível saber quem é o legítimo proprietário de cada coisa.

No centro da cidade ergue-se a Torre dos Reis dos Ladrões, um lugar abandonado tempos atrás e que ainda guarda um enorme tesouro. A torre é protegida por uma barreira mágica que impede que entre qualquer um que tenha roubado algo, por menor que seja.

Cidade dos Magos

Através de uma garganta que parece terminar em uma parede montanhosa, pode-se acessar a Cidade dos Magos. A cidade se encontra detrás do muro, mas só um mago é capaz de ver através dele e de entrar se disser a senha.

A cidade é composta por casas de pedra, madeira e telhas, e nela pode-se encontrar todo tipo de feiticeiros, bruxos e magos de qualquer raça imaginável. Tem comércios que exibem todo tipo de raridades e instrumentos extraordinários. Ao mesmo tempo que se ostenta o poder pelas ruas, os magos tentam dar um toque secreto e exclusivo a tudo o que fazem e escrevem em runas e usam símbolos arcanos no lugar de escrever normalmente. Dentro dos edifícios há uma multitude de aposentos misteriosos, túneis secretos e passagens escondidas para proteger as lojas dos magos.

Os simbolozinhos e as iniciações são para se fazer de importantes. Eu acredito que fazem isso porque quase todos são uns impostores.

Sala do Tempo

Vivemos em um grande Multiverso de que se conhecem umas poucas dimensões e as ligações entre elas. A Terra de Ooo se encontra em uma dessas dimensões. No centro do Multiverso encontra-se a Sala do Tempo: um lugar que está fora do tempo e que emite ondas temporais que afetam o resto do Multiverso.

A Sala do Tempo é um grande cubo amarelo com quatro aberturas quadradas que flutua no espaço. Dentro dele habita Prismo, um ser todo poderoso (página 181). Aparentemente não há móveis, mas as qualidades cósmicas do Prismo lhe permitem criar qualquer objeto que deseje. Enquanto alguém permanecer dentro da Sala, nada do que acontece em qualquer parte do Multiverso pode afetar–lhe, já que essa dimensão central está mais além do alcance do tempo.

Deserto das Maravilhas

A Princesa Jujuba considera que essa planície desértica pode ser um lugar ideal para ser colonizado pelas pessoas doces, mas ainda tem que coletar mais amostras em novas expedições para averiguar se isso pode ser feito de forma segura.

Nesse deserto podem ser encontrados os restos de uma cidade arrasada: edifícios destruídos de metal e vidro, pontes quebradas ao meio e intersecções de estrada semi-enterradas, tudo sob um céu eternamente marrom. A radiação residual faz com que não se possa explorar a área se não estiver usando um veículo preparado ou trajes antirradiação. Ainda existem monstros de gosma horrivelmente mutados que excretam ácidos e fluidos verdes e radioativos (página 168).

Dimensão Cristal

Essa dimensão é disputada pelos cães e pelos unicórnios, o que os levou a algumas guerras horríveis que duraram milhares de anos e que ainda criam ódio e antipatia entre as duas espécies. É um lugar formado por rochas cristalinas de tons arroxeados, lilases e rosados e que é habitada por unicórnios e homens cristal. Pode-se acessá-la graças a certos cristais de rocha que podem abrir um portal para a Dimensão Cristal.

Quando Dona Tromba mordeu a Maçã da Gema de Cristal ficou presa nessa dimensão e chegou a ser sua soberana, conhecida como Quartzion, a Rainha Cristal, porque todos os homens cristal se apaixonaram por ela.

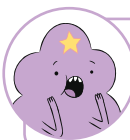
Dimensão Quebrada

Recebe esse nome porque em sua superfície sempre há uma enorme rachadura e é a dimensão em que vive o demônio Kee-Oth (página 148). Tem o aspecto de uma masmorra e contém, ao menos, um poço para onde os prisioneiros são enviados para sofrer e uma sala de yoga.

Se pode acessá-la mediante poderes demoníacos (é assim que o próprio Kee-Oth viaja até sua casa) ou criando um portal místico. O portal místico deve ser criado dentro de um templo subterrâneo que foi descoberto por Joshua, o Cão, e depois tem que juntar duas tábuas de pedra e ler a inscrição que há nelas: KeeOth *zaple myrups pama man cakes*». Em ambos os casos, a realidade parece se fraturar como um vidro antes que o viajante atravesse um nada negro e caia na Dimensão Quebrada.

Terra do Caroço

A Terra do Caroço é uma dimensão próxima da Terra de Ooo. Um dos portais secretos (ou não tão secretos, já que são conhecidos vários casos de pessoas «lisas» que os usaram) pelo qual se pode chegar do Reino Doce até a Terra do Caroço é um sapo que sobe em um cogumelo. Quando a rã dá permissão aos viajantes, eles são transportados a um lugar estranho.

Segundo os relatos dos que foram até essa região, ela é composta por pedaços de rocha de muitos tamanhos que flutuam sobre nuvens felpudas e que estão separadas umas das outras por «um abismo espacial de um milhão de quilômetros de queda no espaço». Essas ilhas em que vivem os habitantes dessa dimensão estão em um espaço escuro cheio de estrelas e cometas.

Pois é! Você tem que andar de carro no meu mundo ou vai acabar caindo no abismo de caroço.

Bonitopia

Através de uma escotilha metálica, pode-se descer até um subterrâneo cheio de restos da antiga civilização de mil anos atrás. Em uma caverna vasta e ao redor de um lago podem ser encontrados restos de edifícios enterrados, pneus, geladeiras, caixas de papelão, malas velhas, latas e outros lixos, veículos destruídos de todo tipo e ainda mais despejos da antiguidade. Ao navegar pelo lago pode-se chegar a um redemoinho de água em que a embarcação vai naufragar e será engolida por um grande duto. Esse desaguadouro desemboca em um nível inferior, outra caverna imensa coberta de água. Depois de passar duas portas metálicas enormes que abrem e fecham ameaçando destruir qualquer bote, chega-se a um lugar chamado Bonitopia, o lar ancestral dos humanos (página 175).

Trata-se dos restos de um centro comercial de vários andares, muitos dos quais ainda estão submersos na água. Podem ser vistos tendas e restaurantes com as janelas quebradas e as fachadas em ruínas, e seus letreiros ainda podem ser lidos.

No centro desse antigo centro comercial há uma torre com combustível, que se conecta a muitos dos estabelecimentos por meio de oleodutos. O ruim desse lugar é que foi invadido pelos amebóides (página 167), seres terríveis que expulsaram os humanos para outros níveis do subterrâneo. Caso se consiga colocar fogo no depósito que existe no alto da torre central, Bonitopia se ilumina permanentemente, expulsando os amebóides e permitindo que os humanos tenham um povoado agradável onde morar.

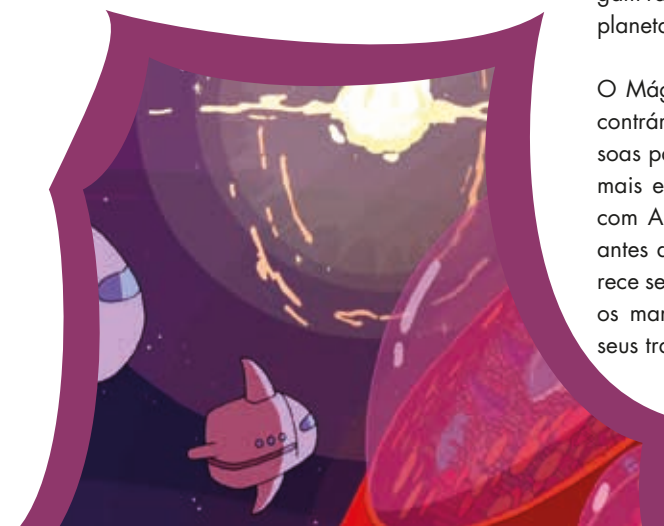
Labirinto

Ainda que deva existir um bom número de labirintos na Terra de Ooo, há um especialmente grande e famoso que se conhece simplesmente como «o Labirinto». Tem quilômetros e quilômetros de extensão em todas as direções e é formado por altos muros de pedra. Em sua entrada há uma placa que adverte: «Não roube ou você morre», então é melhor nem considerar escalar os muros. É repleto de armadilhas, escorpiões e muitos outros perigos.

Em seu centro vive Aquandrius, uma serpente de barro com o poder de realizar desejos. Essa é a motivação principal dos aventureiros que entram no Labirinto: chegar ao seu centro e conseguir um desejo que lhes é caro. Infelizmente, Aquandrius é malvado e muitas vezes distorcerá o desejo ou o realizará da forma mais literal possível. Além disso, como ele mesmo reconhece, exceto que se o desejo for alguma forma de escapar do labirinto, é muito provável que, preso ali dentro, não sirva de nada.

Marte

Apesar de Marte não ter uma atmosfera respirável própria, nesse planeta prosperam cidades avançadas graças a imensas cúpulas. Sob essas cúpulas podem-se encontrar edifícios com uma tecnologia muito avançada, árvores estranhas e outros vegetais e estradas que se ligam rapidamente os pontos nevrálgicos das cidades. O planeta vermelho abriga uma supersociedade utópica.

O Mágico (página 145) é desse planeta, embora ao contrário desse ser mesquinho, os marcianos sejam pessoas pacíficas e dispostas a se sacrificar por amor. Por mais estranho que pareça, o Rei de Marte se parece com Abraham Lincoln, uma figura histórica que viveu antes da Guerra dos Cogumelos. Viajar até Marte parece ser uma façanha impossível, embora supostamente os marcianos nos visitem de vez em quando usando seus transportadores modernos.

Inferiuniverso

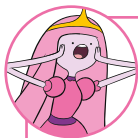
Em algum lugar sob a superfície de Ooo se encontra Inferiuniverso, o lar dos gnomos (página 173). É formado por cavernas amplas a que se pode chegar por alguns poços. Em suas salas é possível ver as raízes mais profundas das árvores e algumas poucas janelas no telhado das cavernas permitem que entre a luz do sol.

Em suas muitas cavernas estão as cabanas dos gnomos (que tem a forma de cogumelo) e tecnologia e maquinário para fins desconhecidos, como alternadores gigantes, bolas de plasma... A habilidade dos gnomos como engenheiros é evidente.

Em um lugar de honra no povoado está o Propulsor da Volta por Cima, um invento muito bem projetado para colocar o mundo de cabeça para baixo para que os gnomos fiquem por cima (um objetivo que os gnomos têm perseguido faz muito tempo). Portanto, os gnomos buscam a fonte de poder definitiva por toda Ooo, precisam de uma energia inesgotável para colocar o Propulsor funcionando por meio do Rodentarode Ciclônico (que é como uma roda de hamster, mas de proporções gigantescas, onde se faz correr o azarado que proporcionará a energia). O que vai ser do povo da superfície se, algum dia, seu invento funcionar!

Masmorra do Olho de Cristal

Entra-se nessa masmorra por um simples poço de pedra. A lenda diz que o Olho descansa na câmara mais profunda dessa odiosa masmorra. À medida que se desce por estreitas escadas em espiral sem corrimão, se podem encontrar câmaras escuras repletas de caveiras ou seres malvados com pinta de trogloditas primitivos. As paredes sujas estão iluminadas com pedras preciosas brilhantes que emitem uma luz avermelhada e há baús do tesouro que, na verdade, são seres vivos esperando capturar um aventureiro ambicioso. Também existem armadilhas de todos os tipos e, no mais profundo dessa cidade enterrada, existem criaturas que protegem a câmara do Olho. Por exemplo, há um cubo gelatinoso verde capaz de engolir pessoas e objetos, um monstro felino que ataca os intrusos e deixa-os inquietos com suas previsões quase certeiras (ver Gato Demoníaco, página 144), o temível Cavaleiro Balde, uma Anja da Guarda enganosa e muitos outros oponentes que farão com que a exploração da masmorra seja um desafio constante.

O Olho de Cristal em si é uma pedra preciosa tão grande que apenas duas pessoas conseguem levantá-la. Sua função é tampar um poço abismal cheio de demônios em forma de olho flamejante voador que esperam sua oportunidade de invadir o mundo, assim, roubar a pedra preciosa seria uma ideia muito ruim.

Menos mal que mandei colocar placas de proibida a entrada ao redor do poço de entrada para que ninguém seja tentado a entrar...

Noitosfera

Os portais místicos são a forma mais comum de acessar essa dimensão horrível, lar de demônios. Para abrir esses portais são comuns os rituais complexos, com encantamentos, desenhos e coisas assim. Podem ser os sacrifícios dos mais asquerosos, como vísceras e outras coisas desagradáveis, ou os mais babacas, como derramar leite. Mas tem que ser muito tonto parar querer ir voluntariamente para a Noitosfera. É uma dimensão totalmente hostil para os habitantes de Ooo. Tem o céu vermelho, arquiteturas impossíveis, chamas infernais por toda parte e, ali, habitam criaturas horrendas.

É um lugar de pesadelo, onde criaturas impossíveis devoram tudo o que encontram, e os demônios mais fortes escravizam e humilham os diabos menores. Os monstros demoníacos lutam entre si com garras, dentes ou raios laser projetados pelos olhos. As vítimas mais sortudas serão aniquiladas ou devoradas sem piedade e as menos acabarão prisioneiras dos habitantes mais poderosos e submetidas a tormentos intermináveis. A Noitosfera está cheia de masmorras com celas, onde deixam que os visitantes indesejados apodreçam entre as montanhas de cachos de banana (que, como todo mundo sabe, são os desejos excretados pelas orelhas dos demônios, que eles chamam de «aquele lance»).

Existem rios intermináveis que, no lugar de líquido, estão repletos de pequenos demônios que podem apenas se mover. Esses rios são, na realidade, as filas para visitar o secretário de Hunson Abadeer, o senhor e tirano da Noitosfera (página 147). Se as filas eternas não forem suficientes, outros demônios sádicos percorrem os rios com seus barcos de madeira e navegam sobre as cabeças dos seus companheiros apenas para dar umas risadas. Nessa dimensão a burocracia é, se possível, ainda pior do que no nosso mundo.

Uma nuvem sedenta de sangue percorre a superfície da Noitosfera enquanto projeta raios verdes para destruir por capricho os seres e elementos da paisagem. Na verdade, essa nuvem é o próprio tirano da Noitosfera. Seu covil é em uma escura montanha oca que tem uma série de galerias de pedra nua em que se exibem quadros do Hunson em situações diversas.

Uma vez na Noitosfera, encontrar a saída dessa dimensão é uma façanha épica por si só.

Reino Doce

Para começar seu reino, a Princesa Jujuba fundou o Reino Doce sobre a terra tóxica e contaminada que sobrou depois da devastação da Guerra dos Cogumelos. De fato, teve que cobrir muito terreno coberto com material radioativo para torná-lo seguro e confortável. No Reino Doce existe comércio e vida em seus bairros: de lenhadores e artesãos que vendem suas mercadorias até operadores de *telemarketing* que fumam charutos de bolas de sabão em suas pausas.

O Reino Doce é um lugar organizado, seguro e que funciona. Os guardas banana controlam o tráfego e vigiam as ruas. Para a segurança das pessoas doces, a Princesa implantou um sistema de câmeras de segurança em todo o Reino Doce, em profusão especial dentro do palácio. Essas câmeras estão conectadas a uma sala de vigilância cheia de monitores acompanhados pelos guardas banana, a cuja vista nada escapa... bem, quase nada. Graças aos guardas banana e aos Guardiões da Promessa Real, o Reino Doce é um lugar onde as pessoas doces podem viver em paz e harmonia.

Tal como seus habitantes, todos os cantos do reino são feitos de açúcar: árvores rosas de algodão doce, muros de torrone, postes de iluminação de bala... até os paralelepípedos do calçamento são de doce! Dentro das muralhas há toda uma cidade com seus comércios e negócios, além do palácio projetado pela própria Princesa Jujuba.

É verdade que há um bairro um tanto sombrio onde há pessoas doces um tanto cretinas que não se portam como deveriam. Por exemplo, a Taverna Doce é um bar decadente que Jake conhece de quando roubava as velhinhas (aconteceu faz muito tempo, quando não sabia que isso é errado!). Está cheio de pessoas doces que causam uma sensação ruim, mas enquanto não os pegar em flagrante, os guardas banana não podem fazer nada.

Reino de Fogo

Esse reino elemental é um continente de rocha vulcânica enegrecida que se encontra em um mar de lava ardente, ao sudoeste do Reino Doce. Tem chaminés cônicas que expelem fumaça preta e gases nocivos no céu vermelho. Os habitantes do Reino de Fogo são criaturas feitas de lava solidificada ou rocha e seres de fogo. Seus povoados se encontram em encostas vulcânicas. Quase todos os que visitam esse reino precisam de algum tipo de proteção especial para poder circular sem acabar torrados, asfixiados pela falta de oxigênio ou intoxicados pelos gases da combustão.

O Rei de Fogo (página 161) governa esse reino com punho de ferro. Em seu palácio podem ser encontrados todo tipo de servos flamejantes, cortesãos ígneos e pequenos elementais de fogo. Entre os servos do rei não são poucos os conspiradores que pretendem dar um golpe de estado.

Reino Gelado

As montanhas geladas que se encontram ao nordeste do Reino Doce são os domínios do Rei Gelado. É um território vasto de neves perpétuas com altas colinas de gelo entre um mar de nuvens. Além dos pinguins e algumas criaturas de gelo, quase não existem habitantes, embora existam alguns restos de pequenos prédios. Talvez outrora houvesse colonos, mas agora praticamente toda a paisagem está coberta pela neve e pelo frio.

Entre os picos nevados destaca-se uma alta montanha gelada. É oca por dentro e é o lar do Rei Gelado. Para entrar é preciso chegar quase até o topo da montanha e entrar por uma abertura flanqueada por outras duas menores que parecem um rosto.

O covil do Rei Gelado cheira um pouco a caca de pinguim e está bagunçado pela vida desregrada desse rei. Pode-se encontrar desde cuecas até caixas vazias de *pizza* pelo chão. A moradia propriamente dita tem uma cama com cobertor de pele de leopardo, uma bateria e outros instrumentos musicais, um trono gelado, materiais de ginástica e uma cela para encarcerar princesas. Na área da moradia podem ser encontrados principalmente pinguins, fazendo as vezes de servos ou acompanhantes do rei. Com o Rei Gelado nunca se sabe, o mesmo os obriga a cumprir sua vontade no lugar de deixá-los tomar decisões.

Além disso, a montanha está repleta de passagens secretas que levam a salas do tesouro, câmaras cheias de armas e tecnologia antiga, uma biblioteca e quem sabe quantas coisas mais. Essas áreas secretas estão infestadas de criaturas de gelo que o Rei Gelado invocou ou criou e que estão dispostas a acabar com qualquer intruso.

Mundo Espiritual

O Mundo Espiritual é um plano de existência que funciona de modo diferente do nosso. É quase idêntico ao plano real, mas as cores e os sons são mais difusos e fantasmagóricos.

Essa dimensão é povoada por espíritos que podem assumir quase qualquer forma imaginável. Podem perceber os seres do mundo físico, mas não podem tocá-los. Embora possam tocar os objetos porque são comuns em ambas as dimensões, só podem afetá-los diretamente. Podem afetar alguns campos magnéticos do mundo real e alterar a imagem de uma TV, por exemplo. Se combinadas as vontades de mais de um espírito, podem chegar a criar vento ou a mover objetos pequenos.

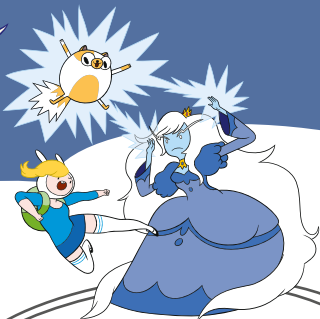
Pelo lado contrário, os seres da Terra de Ooo não são capazes de perceber os espíritos. A exceção são os feiticeiros como Rei Gelado, que podem ver e ouvir fantasmas e espíritos graças a seus olhos de mago. Há portais por todo o universo que levam a essa dimensão, por onde também chegam uma imensa variedade de espíritos.

Apesar de não terem estudado muito sobre esse lugar, parece que os portais levam a outros mundos diferentes. O que é certo é que existem portais no Mundo Espiritual que ligam com sucesso dois pontos de Ooo. Por exemplo, um desses buracos conecta a gruta do Carneiro de Porcelana (página 194) e uma das salas da montanha do Rei Gelado.

Terra dos Mortos

A Terra dos Mortos é um abismo cavernoso praticamente infinito cheio de horrores inimagináveis. Em seu solo empilham-se ossos e tecnologia destruída muitos anos atrás.

Para chegar até o castelo de luz onde vive a Morte, é preciso passar por dezenas de testes mortíferos: chamas arroxeadas em forma de rostos horríveis que surgem de crateras sem aviso, vermes leitosos gigantes sem olhos que mordem tudo o que está ao seu alcance, escorpiões monstruosos que rastejam pelas paredes de rocha, apêndices pegajosos e garras afiadas que tentam pegar os incautos, mãos demoníacas que agarram às cegas grandes aranhas peludas para arrastá-las para a escuridão, paredes vivas cheias de olhos que vigiam tudo e lacraias grossas e venenosas esperando no chão. Embora também se possa usar as escadas rolantes que estão perto da entrada do Submundo.

Na entrada, os mortos em forma de esqueletos desfilam diante do guardião da porta e contam a causa de suas mortes antes de entrar. Atravessar o Submundo é cruzar um deserto de enormes dunas de osso no lugar de areia. Se conseguir cruzar sem ser devorado pelos esqueletos (página 172), precisa cruzar um rio de águas cristalinas. Se o viajante sedento beber dessa água, perderá a memória irremediavelmente, já que esse é o Rio do Esquecimento. Mas além está o castelo branco de luz da Morte.

• A TERRA DE AAA •

A Terra de Aaa é um mundo imaginário criado pelo Rei Gelado em que ele é uma criatura querida e admirada por todos, um herói modesto e atraente. Nesse mundo, muito parecido com Ooo, muitos dos protagonistas que o Gelado conhece existem com algumas diferenças notáveis, principalmente seu gênero.

Fionna, a Humana é uma garota adolescente que gosta de viver aventuras, vencer monstros e ajudar os demais. Sempre anda em companhia da sua melhor amiga, Cake, a Gata mágica, que é capaz de se esticar e mudar seu tamanho, e que toca um dulcimer.

A Rainha Gelada é uma vilã feiticeira que, graças à sua tiara mágica, domina magicamente o frio e tentará sequestrar e seduzir o Príncipe Chiclete. O Príncipe Chiclete monta em seu unicórnio negro, Lord Monocromicórnio, que se comunica por meio de código morse com seus cascos. Há também o Marshall Lee, o vampiro amigo da Fionna, que é uma criatura da noite mas, no fundo, tem um bom coração.

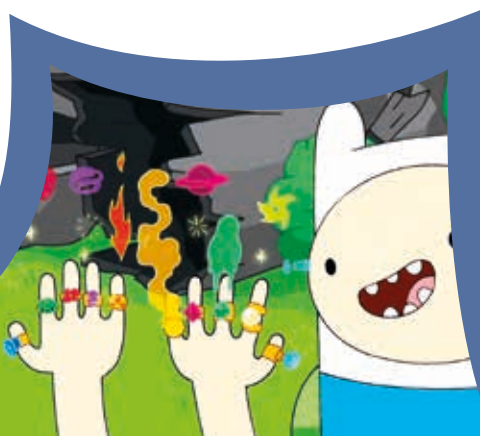
Na verdade, na mente do Rei Gelado, todos os habitantes de Ooo têm seu equivalente em Aaa. Tanto deseja o Rei Gelado que essa fantasia seja real que já tentou criá-la por meios mágicos. Em um multiverso infinito como esse em que vivemos, quem pode dizer que a Terra de Aaa não existe como uma dimensão real? Mas um lugar tão especial mereceria um livro próprio, não acha?

ARTEFATOS E PRODÍGIOS

A Guerra dos Cogumelos destruiu civilizações inteiras e enterrou para sempre muitos dos avanços modernos que haviam conseguido. Uma pequena parte da tecnologia que se usava antes da guerra ainda funciona, embora nem sempre para o que foi projetada. Às vezes encontramos redes de comunicação, maquinários ainda conectados a fontes de energia ou veículos que ainda funcionam contra todas as probabilidades.

Eu mesma tento colaborar para que se recupere a tecnologia com meus próprios projetos. O Reino Doce contém muito dos meus protótipos, como os helicópteros doces para os guardas banana e as forças especiais, outros meios de locomoção ou ferramentas comuns. Às vezes você pode ver relógios, televisores e rádios funcionando. Pouco a pouco, a Terra de Ooo voltará a ser um lugar civilizado que tira proveito dos conhecimentos científicos.

Por outro lado, os efeitos da guerra provocaram a aparição de muitos fenômenos desconhecidos, o descobrimento de raças novas e a mutação de outras espécies que já existiam. Foram descobertos portais para outras dimensões, novas energias que provocam efeitos alucinantes e criaturas com que antes só se podia sonhar. Muita gente em Ooo usa objetos extraordinários sem entender como funcionam, pelo que acabam acreditando que é magia.

A seguir apresentamos alguns dos artefatos mais famosos que foram encontrados, mas existem muitíssimos mais com propriedades similares, e um sem fim de objetos com propriedades que nem imaginamos. Alguns desses prodígios são ferramentas úteis para heróis que vivem aventuras por toda Ooo, enquanto outros são, eles mesmos, o objetivo de buscas malucas.

Amuleto da Noitosfera

Esse amuleto rosa é uma pedra preciosa que se usa ao peito com uma corrente de ouro. É o que concede seus poderes de Senhor do Mal a Hunson Abadeer (página 147) ou a qualquer um que o coloque. No entanto, a aparência exata de cada portador, quando se transforma em um monstro gigante, é diferente.

Esse amuleto não só transforma o portador em um poderoso demônio do Caos, outorgando-lhe poderes místicos e alterando sua forma, como também muda sua mente. Os portadores do amuleto se transformam em seres cruéis e violentos, e a única forma de fazê-los voltar ao que eram antes que seja tarde demais é arrancar o amuleto deles a força... e isso não é uma tarefa fácil.

Nos dois últimos séculos, o amuleto da Noitosfera tem sido propriedade do Hunson Abadeer, embora ele tenha tentado se aposentar dando o amuleto para a sua filha Marceline.

- FORMA MONSTRUOSA GIGANTE.
- MAGO (ESCOLA DA MORTE)

Anéis de Poder

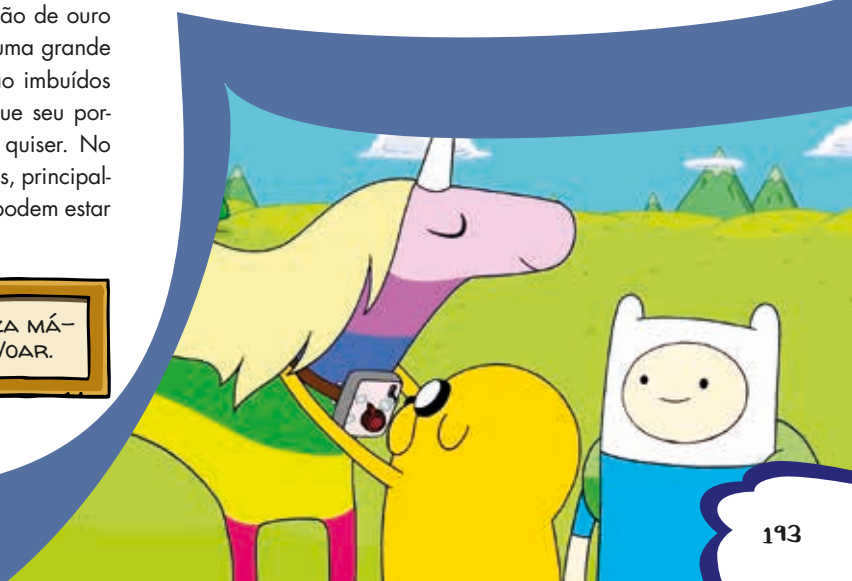
Na Terra de Ooo existem muitos anéis de poder, inclusive às vezes alguém pode encontrar magos que os dão a torto e direito. Normalmente esses anéis são de ouro ou de outro metal precioso, e costumam ter uma grande joia encrustada. Como seu nome indica, são imbuídos de algum poder. É comum que permitam que seu portador use um encantamento quantas vezes quiser. No entanto, é preciso ter cuidado com esses anéis, principalmente se são de graça, já que muitas vezes podem estar amaldiçoados.

PODE PROPORCIONAR QUALQUER PROEZA MÁGICA, POR EXEMPLO INVISIBILIDADE OU VOAR.

Tradutor Universal

Esse aparato de tecnologia perdida permite que um interlocutor fale em qualquer idioma e que os ouvintes entendam. É uma caixa com um interruptor para ligá-lo e um botão giratório que permite ajudar o tom de voz que o emissor emite. O aparato tem um cinto para que possa ser ajustado ao peito ou à cintura do portador.

Tem umas etiquetas de fita adesiva que indicam as vozes que podem ser escolhidas: «idoso», «ET sem graça» ou «pesadelo», mas apenas a primeira opção permite que se entenda bem o emissor. Carregá-lo é incômodo e escutá-lo é ridículo, mas é muito útil para entender alguém que não fale sua língua.

+1 A AÇÕES DE DECIFRAR.

Armadura Mágica de Zeldron

Depois de superar umas provas cujas pistas estão em um poema, chega-se à casa da Armadura de Zeldron. Diz-se que a Armadura de Zeldron é a mais «clic-clic» (todos que dizem isso juntam o indicador e o polegar de uma mão ao mesmo tempo em sinal de aprovação, de tão magnífica que ela é!). Protege do mal, inclusive de fantasmas. É um peitoral dourado com a forma de um torso grande e feminino, de cujas costas brotam duas asas brancas. O elmo combinando, adornado com um crânio rosa e dois chifres rosados, tem um protetor nasal e duas tranças douradas com laços cor de rosa.

Para consegui-la é necessário vencer um fantasma que desafia os visitantes a uma prova espantosa: superar seu recorde no jogo caibol, um jogo extremamente viciante, muito maneiro, feito para pessoas em qualquer lugar. Ele consiste em pegar do chão uma bola com... er... as nádegas, soltá-la e voltar a pegá-la o número máximo de vezes possível. É muito difícil e o recorde é seis!

- –2 NÍVEL DE DANO POR ATAQUE (INCLUSIVE MÁGICO)
- ASAS

Carneiro de Porcelana

Em uma antiga caverna se encontra um objeto misterioso. Em uma ampla caverna além dos túneis estreitos, há uma escadaria de pedra com um altar de rocha e, sobre ele, há um carneiro de porcelana com aspecto de ídolo sagrado. É pequeno o suficiente para que seja carregado nos braços, e representa um cordeiro deitado com as patas dobradas. No lugar de ter olhos, tem um rubi que brilha com uma cor avermelhada.

Quando um incauto toca a imagem, funde-se com ela. O rubi desaparece e, em seu lugar, se pode ver o rosto da vítima. Se uma segunda pessoa toca o ídolo, também acaba fundida e seu rosto aparece na parte traseira da estátua. A estátua transporta quem a tenha tocado para o Mundo Espiritual, uma dimensão paralela à nossa (página 191). A única forma de resgatar aqueles que se encontram nesse plano é quebrar a estátua.

- INCORPÓREO (SEMPRE ATIVO)
- INVISÍVEL (SEMPRE ATIVO)
- OLHOS DE MAGO

Pregos Mágicos

À primeira vista esses pregos, também chamados de unhas mágicas, podem parecer totalmente normais. PE você acredita em aparências?!? Na verdade, cada um deles tem o poder de consertar qualquer coisa (inclusive coisas que normalmente não usam pregos), mas isso transforma a coisa em uma arma. Por exemplo, se colocar um em um sapato, sairão lâminas por todos os lados dele. Não se sabe quantos pregos mágicos estão dispersos por Ooo, mas devem ser um bocado.

- +1 EM JEITINHO
- GAMBIARRA
- PROPORCIONA ARMA INCORPORADA AO OBJETO CONSERTADO

Colher da Prosperidade

Oculta durante séculos na Cidade Subterrânea, a lendária colher da prosperidade regenera os corpos dos enfermos e alimenta os famintos. Seus aspecto é de uma colher normal, mas é capaz de alimentar populações inteiras. Ao simplesmente tocar essa colher, você pode se curar e se alimentar.

- REGENERAÇÃO (SEM EXCEÇÃO)
- ELIMINAM QUALQUER ESTADO ESFOMEADO DA PERSONAGEM

Enquirídio

É o manual do herói por excelência: tudo o que é preciso para se transformar em uma lenda está nesse livro antiguíssimo. Foi descoberto por Simon Petrikov antes da Guerra dos Cogumelos, muito antes de ser conhecido como o Rei Gelado. O Enquirídio é um livro para heróis cujos corações sejam justos. Encontra-se em cima do Monte Cragdor, guardado por Mannish (página 150), um musculoso minotauro, esperando que um herói justo e honesto o reclame depois de passar por diferentes provas de valor e justiça.

É um volume pesado encadernado em capa dura reforçada com placas de metal. Tem vários marcadores de páginas e, embora tenha sido guardado com cuidado, tem a capa surrada e maltratada pelo uso e pelos anos. Na capa há uma ilustração de um cacho de uvas, uma caveira e um pássaro sobre um círculo com seis pedras preciosas. Sobre o círculo, há uma pequena espada em relevo. Na contracapa tem escrito os números 8, 13 e 21, parte de uma sequência matemática cujo propósito é desconhecido.

De todas as suas passagens, uma delas indica como beijar uma princesa e no capítulo dez se fala como encontrar, no mais fundo do bosque, um ciclope cujas lágrimas curam qualquer ferida. Além de uma vasta fonte de conhecimento sobre onde conseguir aventuras e sair-se bem, o livro é um objeto de grande poder. Ao girar a espada da capa se revela um fundo duplo, com nove buracos para colocar nove pedras preciosas. Se nos buracos forem colocadas as pedras preciosas corretas, é capaz de abrir portais para o resto das dimensões do Multiverso, incluindo a Sala do Tempo (página 185).

- ASTUTO
- ERUDITO (LENDAS DE OOO)
- TEM MUITOS MAIS PODERES SE SE USADO DO MODO CORRETO, POR EXEMPLO PORTAL

Espada de Sangue de Demônio

Essa espada pertenceu ao pai do Jake, Joshua, o Cão. Como outras armas parecidas que circulam por Ooo, foi fabricada por um demônio a partir de seu próprio sangue. A espada é de um vermelho brilhante, exceto pelo couro marrom da empunhadura e um pomo pontudo da cor de osso. A guarda tem o formato da cruz céltica. Sob o couro que protege a empunhadura tem inscritas umas palavras que, se pronunciadas em voz alta, invocam Kee-Oth, o demônio negro cujo sangue foi usado para fabricar a espada. Esse malvado reclamará o sangue que lhe foi tomado, ameaçará de morte qualquer um que esteja ao seu redor e buscará vingança sobre Joshua ou seus descendentes. Essa arma é à prova de fogo, e é capaz de resistir a poderosos raios de energia. Também parece ter uma força e resistência próprias que transmite ao seu portador.

- +1 NA AÇÃO E REAÇÃO DE ATAQUE
- LETAL
- ACROBÁTICO
- DURO
- VIGOROSO

Espada Quadridimensional

Às vezes os objetivos que alguém tem que vencer não são desse mundo, e para derrotá-los há de se usar ferramentas pouco convencionais. Por exemplo, para acabar com um buraco negro na base da espadada é necessário usar uma Espada Quadridimensional. Na verdade, conseguir uma é muito fácil, só é preciso atravessar um soprador de bolhas multidimensionais com uma espada normal. Simples, não é?

Enquanto está no nosso mundo, as quatro dimensões da espada fazem com que seja difícil de se olhar, com suas laterais negras e suas arestas brancas, tudo rodeado por um fulgor negro e borrado. A única coisa ruim de ter uma Espada Quadridimensional é que é bastante instável e deve-se usá-la com cautela. Quando tiver terminado de usá-la é melhor se livrar dela, deixando-a em outra dimensão em que não seja um perigo.

- +1 NA AÇÃO E REAÇÃO DE ATAQUE
- LETAL
- PRECISO

Espada de Grama

Existem muitas armas com propriedades assombrosas que as pessoas comuns chamam de mágicas. O ruim de conseguir armas mágicas sem ter certeza de sua origem é que podem ter uma maldição. A Espada de Grama é uma dessas armas amaldiçoadas. Foi criada a partir de folhas de grama e animada por um mago verde, e pode assumir a forma de uma espada com a sua lâmina, guarda e empunhadura. Quando isso acontece, é rígida e extremamente afiada e corta com uma precisão milimétrica. Também parece criar vida própria quando há algo suscetível de ser cortado.

O portador vai distribuir cortes sem pensar, fatiando o alvo de forma implacável. Muitas vezes, o corte terá o formato do rosto da pessoa que empunha a Espada de Grama. Outro efeito que geralmente não é desejável é que a espada seguirá seu dono onde ele for e vai frustrar qualquer tentativa de se livrar dela. Chegará inclusive a se enroscar no braço e no pulso do portador para permanecer junto a ele.

- +2 NA AÇÃO E +1 NA REAÇÃO DE ATAQUE.
- QUANDO HÁ COISAS QUE PODE CORTAR, A ESPADA USA A AÇÃO CONVENCER (TEIMOSIA 5) PARA FAZER QUE SEU PORTADOR FAÇA AÇÕES DE ATAQUE
- SE QUEM A BRANDE TENTAR SE DESFAZER DELA USARÁ A AÇÃO PRENDER (MÚSCULOS 5) PARA SE UNIR A ELE

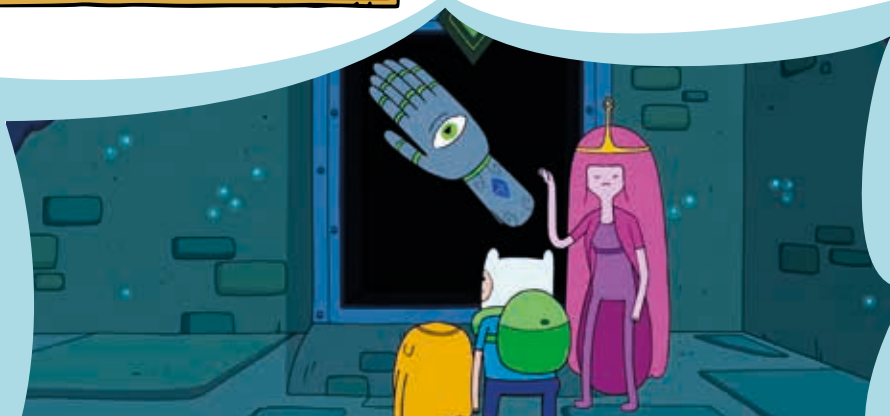
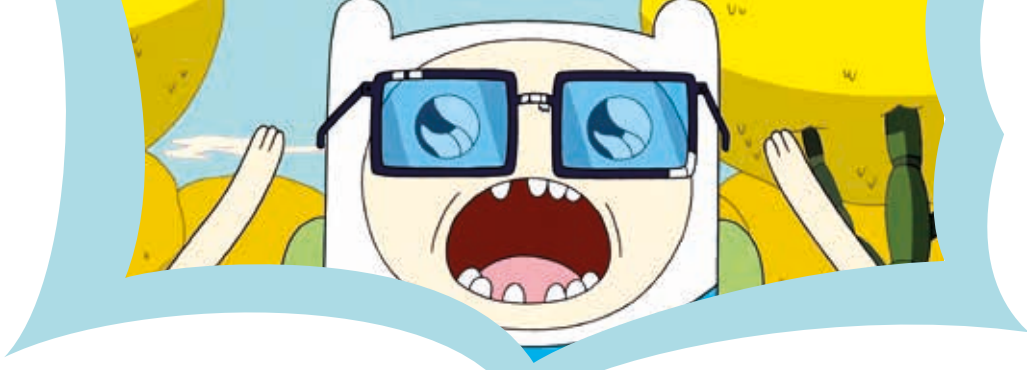
Espada de Som

As espadas de som são armas terríveis e uma marca pessoal do Conde de Limãograb (página 138). Além de continuar sendo um pedaço de metal com que podem fustigar você, as espadas de som emitem uma vibração do pomo até a ponta. Essa vibração se amplifica conforme se afasta da espada, criando um cone de som que deixa aturdido todos que se encontrem em seu caminho. Pode quebrar objetos frágeis e até mesmo provocar a inconsciência nos alvos vivos. Pode-se reconhecer uma espada de som pela forma reta de sua lâmina, que se bifurca em forma de «u» em sua ponta, como se fosse um diapasão.

- +1 NA AÇÃO DE ATACAR E +1 NA AÇÃO DE QUEBRAR SE A DIFICULDADE FOR 1 OU MENOR
- PODE TROCAR NÍVEIS DE DANO POR TURNOS COM O ESTADO ATURDIDO

Manopla do Herói

Embora existam outras armas construídas em forma de luva de armadura, a Manopla do Herói é famosa porque era usada por Billy, o aventureiro. Diz-se que apenas essa arma é capaz de derrotar criaturas ultrapoderosas como o Lich. O que é certo é que ela é uma arma formidável.

Essa luva blindada de tamanho grande tem os seis dedões longos do Billy, o lendário herói. É prateada com as juntas verdes para as articulações, e tem uma pedra preciosa azul na parte que protege o antebraço. Na parte de trás da manopla há um grande olho de pupila verde que, quando está fechado, indica que a manopla está adormecida. Quando o olho se abre, a manopla se ilumina e pode lançar um raio branco de energia capaz de perfurar até mesmo a pedra. O olho, e por extensão a manopla, parece ter algum tipo de consciência de si mesmo, e inclusive pode se ativar por vontade própria.

Apesar do seu tamanho grande, a Manopla do Herói aumenta ou diminui para adaptar-se a quem a usa. O seu funcionamento não é muito sutil, se trata de sacudir o alvo com a manopla ou lançar raios nele até que caia derrotado.

TEIMOSIA — 5

• PROEZAS •
- LANÇAR RAIOS
- +2 NA AÇÃO DE ATACAR
- LETAL

Óculos de Nerdicon

Esses óculos modificam não só a visão de quem os usa, mas também sua percepção da realidade, e o fará entender tudo! Mas saber tudo nem sempre é uma vantagem. Além de uma grande inteligência, os óculos incutem uma grande temeridade ao usuário, já que ele saberá que, no fim das contas, todos nascemos para morrer. As ideias que podem ocorrer à pessoa que usa os Óculos de Nerdicon podem levá-la a tentar experiências científicas que acabam colocando em perigo aqueles que a rodeiam, e até mesmo o mundo em geral. Além disso, causa vontades terríveis de fazer listas de tudo.

- +2 NAS AÇÕES DE CIÊNCIA
- JARGÃO CIENTÍFICO
- MENTE CIENTÍFICA

Maçã da Gema de Cristal

É a maçã das maçãs, a «mais rara» de todas. Cresce no fim da Floresta Negra e é a única fruta pendurada em uma árvore estranha, que por sua vez está protegida por um Guardião de Cristal. É uma maçã grande e apetitosa apesar de, bom, ser feita de cristal. Tem a superfície facetada, como se tivesse sido esculpida a partir de um bloco de rubi. Sob a luz, reflete centelhas avermelhadas e alaranjadas. Tem também duas folhinhas verdes.

Dar uma única mordidinha nessa maçã provoca uma sensação estranha em quem a prova, que de repente explode sem deixar rastro! Embora seja fácil dar por morto alguém que acabou de explodir, o resultado é que a maçã a transporta para a Dimensão Cristal e transforma em um ser quase de cristal. Quando quem comeu a vomita ou a extrai de seu corpo, o fragmento de cristal se transforma em um cristal luminoso para se voltar para a dimensão em que se encontra Ooo.

- PORTAL (DIMENSÃO CRISTAL)
- MALDIÇÃO (SER DE CRISTAL)

Olho do Desejo Demoníaco

Uma grossa corrente de ouro tem encrustado um medalhão em forma de olho verde. Ao levá-la ao peito, o usuário pode invocar grandes poderes. Normalmente, o Rei Gelado guarda uma dessas relíquias, mas não é incomum que a extravie e ela acabe em mãos erradas. O Olho do Desejo Demoníaco não é na verdade um objeto único, mas pode ser encontrado em várias formas e cores no Mercado Bruxo (que inclusive tem página na Internet!).

Dependendo do portador, esses amuletos podem demonstrar poderes diferentes. Por exemplo, quando Gunter usou um deles, sua vontade permitiu-lhe criar uma quantidade ilimitada de cópias invencíveis com que quase conquistou tudinho. O mais curioso é que o Rei Gelado nunca conseguiu efeitos nem mesmo parecidos. Talvez o artefato seja tão poderoso quanto a vontade daquele que usa...

Poção de Congelamento «A»

Em uma garrafa verde simples, enroscada com uma tampa com um borrifador, pode-se encontrar uma substância poderosa chamada Poção de Congelamento «A». A garrafa tem uma etiqueta branca escrita à mão. Um pouco dessa poção paralisa a vítima em que o líquido é pulverizado. Ela poderá falar e mexer os olhos, mas o resto do seu corpo fica na mesma posição em que estava ao receber o borrifo. Para eliminar a paralisia basta pulverizar a vítima paralisada com um pouco da Poção de Descongelamento «A» (com o «Des» sublinhado para mais segurança, já que a garrafa é exatamente igual à da poção de congelamento em todo o resto e pode acontecer um equívoco catastrófico).

- PROVOCA O ESTADO PARALISADO DE MODO INDEFINIDO.

Poção de Pele de Pedra

É uma mistura púrpura que, adicionada à comida, dá ao corpo o poder de cobrir-se de armadura. No entanto, se a quantidade de poção por excessiva (e é fácil errar a dose), o corpo incha de forma grotesca, transformando-se em calçamento coberto de seixos. Apesar da vantagem evidente de estar blindado como uma rocha, a pele de pedra dá bastante rigidez ao usuário e o impede de fazer tarefas como tocar piano ou consertar sapatos. Felizmente, consultar um bom dermatologista pode reverter esse processo.

- RESISTENTE (DANO FÍSICO).
- –2 EM ESPREITAR, DANÇAR, CAVALGAR, CIÊNCIA, COZINHAR, CURAR, EQUIPAR-SE, ESCONDER, INVENTAR, NADAR, REPARAR, ROUBAR E QUALQUER UMA EM QUE O MESTRE CONSIDERE QUE É NECESSÁRIO TER PRECISÃO E HABILIDADE MANUAL.

Soro Desmortizador

Às vezes, as experiências não saem como se imagina e têm efeitos não desejados. Inclusive a Princesa Jujuba tem tido alguns... probleminhas com algumas das suas criações. Por exemplo, quando criou o soro desmortizador para levantar as pessoas doces mortas, só conseguiu um monte de zumbis famintos que ameaçavam devorar todo o Reino Doce.

Pode-se ser transformado em zumbi se beber uma poção desmortizadora ou se for mordido por zumbi, então ande com muito cuidado. O zumbi doce tem os olhos verdes brilhantes e anda com lentidão; não reconhece nem seus amigos nem sua família e tentará comê-los para conseguir o doce.

Há antídotos que podem deszumbificar, mas é preciso um grande conhecimento científico e certa habilidade no laboratório para fabricá-los. Deve-se levar em conta coisas importantes como a intolerância à lactose ou a quantidade apropriada de flocos de milho e suco de facas que são adicionados à mistura. Qualquer pequena variação no antídoto pode provocar consequências muito loucas, como tornar os zumbis mais fortes, dotá-los de asas ou deixá-los com a pele suave e macia. Você sabe, Ciência.

- PROVOCA OS ESTADOS FURIOSO E MIOLO MOLE DE FORMA INDEFINIDA
- MALDIÇÃO (TRANSFORMA EM ZUMBI)

Eu só queria ressuscitar o velho Senhor Cremoso, que foi meu namorado ainda quando eu estava construindo o Reino Doce.

Telefone

Alguns meios de comunicação remota sobreviveram desde que acabou a Guerra. A Princesa Jujuba e outros inventores projetaram equipamentos para poder desfrutar das comodidades de uma comunicação instantânea, inclusive com imagem holográfica. Também existem exemplares de celulares ou telefones com fio, mas que podem ser levados na mochila.

> JÁ SABE COMO OS TELEFONES FUNCIONAM: QUALQUER UM QUE TENHA UM E DISQUE O NÚMERO ADEQUADO PODE SE COMUNICAR COM OUTROS. NEM TUDO É TÃO DIFERENTE EM OOO, NÃO É?

Torta Real

Na Terra de Ooo existe uma galáxia de sabores, mas só um sabor que faz com que as pessoas matem por ele. No Tortatório do Reino Doce se preparam essas Tortas Reais.

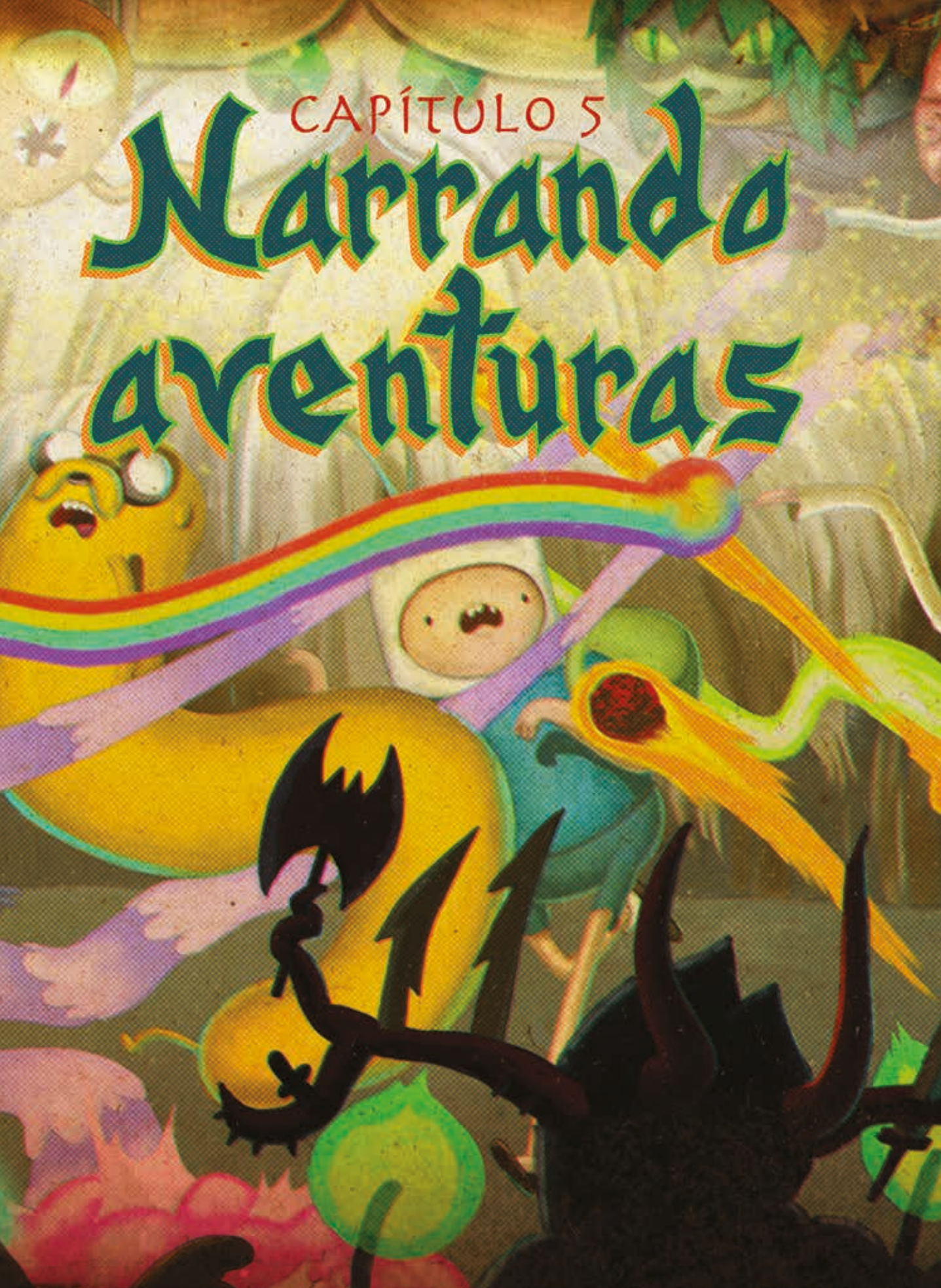
As Tortas Reais são muito raras, só são comidas durante a Cerimônia Anual da Massagem nas Costas, a reunião mais sagrada de toda Ooo. Muitos perseguem essa torta lendária e inclusive não hesitarão em roubá-la ou em arriscar suas vidas para provar só uma mordida. As tortas devem chegar todo ano até o lugar da cerimônia, a Sala do Congresso Real em Terras Vis. Se não chegassem, seria um fiasco de cerimônia! Antes só se confiava no Entregador da Torta Real para essa tarefa, mas agora ele está louco e envelheceu, por isso é sempre um problema decidir quem se encarregará a cada ano de transportar esses manjares.

> ELIMINAM QUALQUER ESTADO ESFOMEADO DA PERSONAGEM E SÃO DELICIOSAS!

Varinha mágica

Existem muitas variantes do que as pessoas chamam de varinha mágica. No entanto, todas têm em comum a sua forma de cilindro fino e longo que pode ser manejado com uma mão só. Algumas têm uma estrela brilhante ou uma pedra preciosa na ponta, o que lhes dá ainda mais aparência de «mágica». Como foram construídas e que função têm depende muito de seu criador: umas podem lançar brilhos dourados e outras um raio arco-íris que faz dançar. Também poderiam lançar projéteis de fogo ou teletransportar alguém para longe do perigo.

> - +1 NAS AÇÕES DE CONJURAR.
> - ALGUMAS VEZES PODE DAR ACESSO A PROEZAS COMO LANÇAR RAIOS OU ENFEITIÇAR.
> - PODE CONTER ENCANTAMENTOS PREPARADAS COMO SE EXPLICA NA PÁGINA 90.

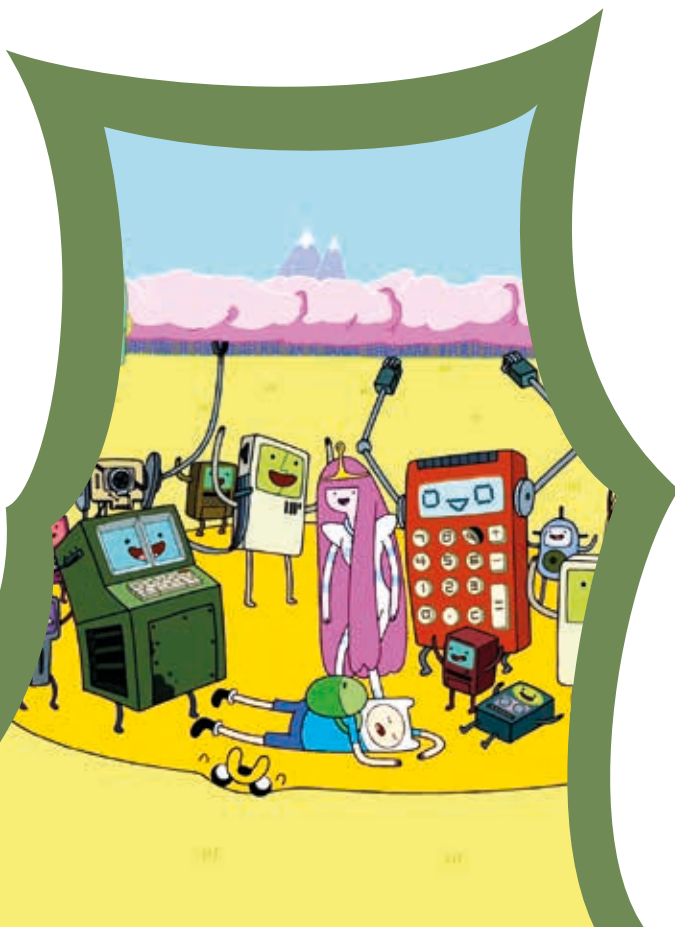
CAPÍTULO 5
Narrando aventuras

Em **Hora de Aventura: Roleplaying Game**, um dos participantes tem um papel fundamental e, por isso, é reconhecido com um título próprio: o mestre. Um bom mestre é alguém cheio de imaginação, com talento para surpreender seus amigos com aventuras interessantes e para reconhecer a genialidade dos outros para enfrentar os desafios. Também é alguém que sabe diferenciar quando é interessante jogar os dados e quando é um teste que distrai da ação. Em suma, é um cara ou uma mina legal. Nas páginas seguintes vamos explicar tudo o que deve saber alguém que quer ser o mestre. Leia atentamente e você vai ser um mestre excelente.

Finn, Jake, já contei pra vocês que fui eu quem inventou o RPG? Acontece que eu estava na Aldeia dos Velhinhos, que como todo mundo sabe se encontra nas Campinas de Ooo. Nesse lugar, habitado apenas por velhinhos, sempre tem muito trabalho para um herói como eu. Depois de resgatar três gatinhos que subiram em árvores, estava prestes a sair quando uma das velhinhas me pediu que contasse a heroica história de como tinha resgatado os animais. No entanto, o que eu não imaginava era que contar uma história a uma velhinha fosse tão difícil. A cada frase que eu pronunciava ocorriam ao menos duas perguntas da velhinha, incapaz de esperar que eu continuasse a história. Para completar, outras de sua espécie se juntaram à história e eu não podia pronunciar uma palavra sem que elas fizessem suposições sobre por onde acreditavam que a história fluiria «Pegaria uma escada?» dizia uma, «Não, escalaria com seus braços fortes» disse outra. Tantas suposições fizeram com que eu mesmo, finalmente, nem me lembrasse do que fiz. Então eu deixei que as velhinhas fossem guiando os passos do herói na história. Aquilo pareceu divertido para todos e, como uma das velhinhas tinha um dado, nós o incorporamos ao jogo. Sim senhor, essa foi a primeira partida de RPG da Terra de Ooo.

O QUE É SER MESTRE?

O mestre é a pessoa encarregada de pensar em aventuras para que sejam protagonizadas pelos heróis, interpretados pelos outros jogadores. Ou seja, o mestre projeta a história (ou segue uma história que alguém já tenha escrito previamente) e conduz o resto dos jogadores durante o curso da aventura.

Ao contrário do que muitos pensam, ser um mestre não tem nada a ver com enfrentar os demais jogadores. Claro que um bom mestre inventa armadilhas engenhosas e vilões carismáticos, mas todos os jogadores estão jogando pelo mesmo motivo: se divertir contando histórias. Esse não é um daqueles jogos em que ganha um time ou outro, mas um em que o grau de sucesso se mede por quão divertido o jogo foi para todos os jogadores.

Billy, tem uma galera que não entende um jogo que não tem ganhadores e perdedores, cara, então eu inventei uma tabela para qualificar o resultado de uma partida de RPG, o IRADÔMETRO.

IRADÔMETRO PARA QUALIFICAR OS GANHADORES DA PARTIDA DE RPG

PARTE 1 – QUESTIONÁRIO

O mestre deve responder a essas perguntas sobre a partida que acaba de jogar com total e absoluta sinceridade. Se não, os fantasmas de Ooo o atormentarão para sempre.

1. As personagens foram protagonistas de uma AVENTURA?	+200 pontos
2. As personagens se comportaram como heróis e heroínas?	+100 pontos
3. Os jogadores (incluindo você) racharam de rir em algum momento?	+300 pontos
4. Vocês cantaram uma música?	+600 pontos
5. Você também passou bons momentos?	+500 pontos
6. Apareceu uma princesa?	+50 pontos
7. Apareceu um grande vilão como o Conde do Fogo ou o Rei Gelado?	+50 pontos
8. Os jogadores dizem que passaram bons momentos?	+500 pontos
9. E você, acredita neles?	+100 pontos
10. Você tem uma vontade louca de voltar a jogar?	Entre 100 e 600 pontos, dependendo de quão alucinado você estiver.

PARTE 2 – RANKING DE PONTUAÇÃO

Compare a soma da parte 1 do IRADÔMETRO com essa tabela para saber quem ganhou a partida de RPG.

Parceiro, isso é ÉPICO! Veja, as partidas de RPG são divertidas, mas essa foi A PARTIDA. Todos ganharam. De fato, o mundo é um lugar melhor graças a vocês, sem dúvida alguma. Deveriam escrever como foi a partida ou algo que aconteceu, porque foi tão incrível que toda Ooo deveria saber das suas façanhas.	Entre 2500 e 3000 pontos
Incrível! Partidaça! Isso é excelente, então todos ganham. Isso precisa ser comemorado. Faça uma festa, dance ou algo assim. Não se joga uma partida de RPG tão irada todos os dias.	Entre 2400 e 2000 pontos
Matemático! Vocês fizeram muitas coisas iradíssimas. Essa sessão de RPG foi ao menos notável. Todos ganharam.	Ente 1900 e 1500 pontos
Muito bom, vocês se divertiram e passaram um tempo agradável. Esse é o objetivo do RPG. Todos ganharam.	Entre 1400 e 1100 pontos
Parceiro, alguém aqui não teve um bom momento. O RPG não funciona assim. Todos devem se divertir, sabia? DI-VER-SÃO. Todos perderam. Como castigo, joguem outra partida assim que for possível!	Menos de 1100 pontos

Você pode achar que ser mestre é maçante, que você vai «pegar no pesado» para que os outros aproveitem. Nada mais longe da realidade. Ser mestre é uma forma diferente de aproveitar de um RPG em que ser cheio de imaginação, justo e capaz de se adaptar a situações inesperadas é o que traz a diversão. Algumas pessoas se sentem mais confortáveis sendo só jogadores e outras preferem ser mestres sempre que podem. Seu grupo de jogo e você mesmo encontrarão o que é mais legal para cada um. Se ser sempre quem dirige não mexe com o coração de nenhum de vocês, então todos deveriam ler isso e revezar. Assim todos poderão ser heróis e viver AVENTURAS em letras maiúsculas.

Se fôssemos descrever o trabalho de um mestre como em um manual de instruções, faríamos desta forma:

1. O mestre deve **pensar uma aventura** para que os heróis a encarem. Não um probleminha nem uma dificuldade, mas uma AVENTURA, em letras garrafais. Você vai encontrar informações sobre isso mais para frente, mas se você tem poucas ideias, sempre pode usar alguma que alguém tenha escrito para que outros mestres usem.

2. O mestre deve **preparar,** antes de jogar, tudo o que precisa para a aventura: valores de jogo de personagens não-jogadores, mapas, canções legais... tudo o que quiser! Pense que, quanto mais preparado estiver, menos terá que improvisar. Tem gente que fica muuuuito nervosa com isso de improvisar. Mas se você for um desses malucos com imaginação sem limites, improvise!

3. Quando os reunir para jogar, lembre de **avisar todo mundo quando é a hora de aventura.** Quando chegar a hora de aventura, deixaremos de falar das coisas que estávamos falando (a última moda no Reino Doce, o show da Marceline, etc) e passaremos a falar dos problemas da Terra de Ooo e das coisas bacanas que acontecem aos nossos protagonistas ali. Quando declarar a hora de aventura, os jogadores começam a interpretar suas personagens e o mestre começará a narrar a história.

4. Durante a partida de RPG, o mestre deve **descrever a Terra de Ooo** e o que acontece com os demais jogadores, interpretar as personagens não-jogadores que aparecerem durante a sessão e tomar decisões sobre as regras (por exemplo, quando e que tipo de testes fazer).

5. Durante a partida de RPG, o mestre deve **se divertir pra caraca,** igual ao resto dos jogadores. Se algum jogador não estiver se divertindo, algo não está sendo bem feito.

6. Durante a partida de RPG, o mestre deve **marcar o ritmo** dela: decide quando é um momento adequado para uma pausa ou para introduzir uma nova personagem na história. Um mestre irado não o faz quando dá na cabeça, mas leva em conta a opinião dos demais jogadores e molda a história às necessidades do grupo, e não o contrário!

7. Durante a partida de RPG, o mestre deve decidir junto aos demais jogadores quando chegou o momento de **encerrar a partida** por hoje. Às vezes isso chega de forma natural (a aventura terminou), mas outras vezes a partida tem que terminar durante o caminho para resolver a aventura. Não dá nada, podem continuar onde pararam em outra ocasião. Mesmo no caso de terem terminado a aventura, podem continuar com outra aventura diferente protagonizada pelos mesmos heróis. Pelo contrário, é mais divertido assim! Os grandes heróis não o são por uma única aventura, mas por várias AVENTURAS (em letras garrafais) coroadas de êxito.

8. Depois da partida, o mestre deve **tomar nota das coisas iradas** que aconteceram na partida e podem dar lugar a outras aventuras mais para frente.

9. Depois da partida, tanto o mestre como os outros jogadores **deveriam passar um bom tempo com os colegas** comentando o quão incrível foi a partida.

Finn, quando acabar a partida, não esquece de consultar o IRADÔMETRO.

Como pode ver, quando você é o mestre em uma partida de RPG, faz muitas coisas ao mesmo tempo, mais do que faz um jogador comum. Antes do jogo você é um criador, porque da sua imaginação surge a aventura que os demais vão jogar. Mesmo quando você narra uma aventura que outra pessoa criou, deve ajustá-la para os heróis interpretados pelos outros jogadores. Enquanto joga, você é um *narrador* e um *árbitro*. Você é um narrador porque descreve aos demais a Terra de Ooo e o que acontece com eles, desde como é o lugar em que se encontram até como cheira o cabelo da Princesa Jujuba, passando pelo que se sente quando se toca um habitante da Terra do Caroço. Mas também é árbitro porque é você quem aplica as regras e resolve as dúvidas que surjam em torno delas.

Jake, se alguma vez você tiver problemas com isso de aplicar as regras, lembre que um montão de cabeças pensa mais que uma: explique para os seus colegas a dúvida que você tem e eles podem ajudá-lo a resolver. Se não estiver claro para você, encontre uma solução que funcione bem e seja justa para todos e continue com a diversão. Haverá tempo depois da aventura para pensar melhor como se resolveria a situação de forma adequada e fazer desse modo nas histórias futuras. Viver aventuras é divertido, garoto, mas passar horas discutindo com os seus amigos sobre uma regra do jogo não é bacana.

Em suma, ser o mestre é uma grande responsabilidade, mas também uma experiência muito satisfatória. Se você ainda está determinado a ser um bom mestre, deve enfrentar três coisas: a ambientação, a história (e como criá-la) e as regras.

A ambientação

Quando usamos o termo «ambientação» em um RPG, estamos nos referindo ao mundo fictício em que transcorrem as histórias desse jogo. Às vezes o jogo pode tratar de ambientações reais, como a Terra de Ooo, e às vezes pode se referir a um mundo fictício, como um passado remoto em que os arranha-céus dominavam o horizonte, os executivos mandavam e os animais eram incapazes de falar.

Quem iria querer jogar em algo assim tendo a Terra de Ooo onde tudo é possível? Não sei, cara, tem muita gente esquisita aí fora.

Eu que o diga, cara!

Como mestre, a ambientação é um ponto de apoio para as suas histórias e também uma referência quando se encontrar no meio de uma partida. Quando você cria uma aventura, se apoia na ambientação para conseguir uma história que seja verossímil, quer dizer, algo que poderia acontecer realmente na terra de Ooo. Por exemplo, estamos todos de acordo que é provável que o Conde do Fogo tenha sequestrado uma princesa, mas seria estranho se um habitante do Reino Doce não fosse feito de doce. Pense nas coisas que são possíveis em Ooo e se apoie nelas quando decidir coisas sobre a aventura que está narrando para os jogadores.

Atenção! Às vezes nem tudo é como seria de se esperar. Todos os heróis têm aventuras em que as coisas não são como parecem. Talvez o Conde do Fogo não tenha sequestrado a princesa, mas ela quer roubar algo do castelo dele, ou o habitante do Reino Doce é, na verdade, um goblin disfarçado. O bom das aventuras em Ooo é que praticamente tudo é possível se der lugar a uma boa aventura.

Também foi dito que a ambientação é uma referência enquanto se joga. Quando você tem que decidir como se comporta um habitante de Ooo, por exemplo, um unicórnio, não tem que inventar isso partindo do zero, você sabe como se comportam e que amam cores. Conhecer bem a ambientação facilita narrar uma partida.

Conhecer a ambientação não significa estudá-la como se fosse para uma prova. Isso é um jogo e o objetivo dos jogos é se divertir, não demonstrar quem é capaz de estudar mais detalhes irrelevantes. Conhecer as minhas andanças e a de outros heróis como Jake, o Cão e Finn, o Humano é suficiente.

A ambientação de RPG se transmite aos jogadores por meio dos elementos: o cenário e as personagens não-jogadores. Quanto ao cenário, é aconselhável procurar um guia da Terra de Ooo, como os que normalmente são editados no Reino Doce. No entanto, como podemos supor, um guia assim é apenas uma ajuda, já que não pode contemplar todos e cada um dos lugares que os jogadores visitarão em suas aventuras.

Por quê? Por que o limite é a imaginação, garoto! Quando está jogando RPG não é como esses videogames em que alguém só pode saltar ou pegar, aqui você pode fazer o que quiser! Sim, no capítulo de regras colocamos uma lista de ações para que existam regras para as coisas mais comuns que podem acontecer no jogo (página 94), mas essa lista não pode contemplar todas as coisas que os jogadores vão inventar, então você tem que estar disposto a improvisar novas ações durante o jogo. O mesmo acontece com a ambientação: não podemos descrever tudo o que há na Terra de Ooo, de modo que você pode inventar lugares e personagens à vontade. Você só precisa cuidar para que sejam verossímeis, como mencionamos um pouco antes. Não precisa saber quantas princesas existem, só como frequentemente são as princesas quando tiver que inventar uma para a sua aventura. Se não existe o Reino da Frangolância, você pode criá-lo. É o bom da imaginação. Mas cuidado com imaginar demais, Jake, o Cão esteve em grandes apuros por liberar toda a sua imaginação em um dia de chuva. Que sensação ruim, garoto!

Em relação às personagens não-jogadores, dissemos que a verossimilhança na ambientação também se aplica a elas. Mas as personagens não-jogadores são muito mais interativas que outros elementos da ambientação. Por exemplo, uma porta ou um cofre geralmente são só objetos e a sua função é simples (nesse caso estar abertos, ou fechados, se são amaldiçoados). Em troca, uma personagem não-jogador é

alguém com quem os jogadores podem interagir de uma forma mais completa. Portanto, ao introduzir uma personagem não-jogador, é recomendável se perguntar ao menos três coisas:

- **Como ela é fisicamente?** Para imaginar melhor a personagem não-jogador, seus companheiros precisam que a descreva. Uma bruxa com vergões e pústulas por todas as partes não é o mesmo que uma bruxa de olhos grandes e nariz adunco. Se além disso a personagem não-jogador tem um papel relevante na história, com certeza você precisará prepará-la com antecedência, pensando no nome dela e até mesmo nas suas características de jogo. Assim, quando as personagens de jogador interagirem com ela durante a partida, você pode se concentrar em narrar o que acontece e não hesitará quando tiver que aplicar as regras.

- **O que ela quer?** Embora sejam secundárias dentro da história, as personagens não-jogadores têm seus próprios objetivos. Quando as personagens de jogador se relacionam com elas, tenha em mente os objetivos das personagens não-jogadores. Nem todas têm necessidade de ter um objetivo complicado (como o Conde do Fogo, que quer sequestrar uma princesa para se casar com ela), mas a maioria delas têm objetivos simples, como poder servir ao Rei dos Goblins ou viver uma vida tranquila. A maior parte das personagens secundárias, que não sejam fundamentais para a aventura, o que desejarão será poder cumprir suas tarefas sem problemas e aproveitar seu tempo livre com seus amigos e seres queridos.

- **O que é que faz de diferente?** Não há duas pessoas iguais em Ooo e no RPG deve dar a mesma sensação. Quando você introduzir uma personagem não-jogador, trate de distingui-la dos demais, seja pela sua aparência física (que você deverá descrever) ou pela sua forma de falar ou agir (que você deveria tentar reproduzir, valendo-se da sua voz e dos seus gestos). Alguns dos truques mais frequentes são olhar de determinada forma, usar rabo de cavalo ou fazer trejeitos com as mãos de determinado modo. Quanto mais importante for a personagem não-jogador, mais trabalhada deverá ser a sua caracterização. Desta forma, você ainda pode conseguir que os jogadores descubram de que personagem se trata só de ouvirem você interpretando, sem precisar que você diga previamente.

A história

Para muitos, a história é o componente principal do RPG. Afinal de contas, a base da coisa é contar histórias, não é? Bom, pode ser que não, porque outros dizem que a base de tudo é interpretar as personagens... mas vamos falar da história. Quando você é o mestre, todo mundo espera que você tenha histórias bacaníssimas com que deleitar os demais. E eles têm um ponto. Já dissemos que jogar RPG requer que todos participem contando uma história interessante, mas com certeza você precisa plantar a semente. Use uma ideia própria para a história ou uma que tenha tirado de outro lugar (um filme, um livro, uma aventura de outra pessoa, etc), existem algumas coisas que você não deveria esquecer.

Toda história é composta por três partes que se desenrolam uma após a outra: a apresentação, o nó e o desfecho. Cada um tem o seu sentido na história de uma partida de RPG e aqui você vai encontrar uma descrição do que cada uma das partes contém:

- **Apresentação:** É o começo da história. O mais comum é começar com uma situação corrente ou introduzindo um elemento que vai quebrar a rotina. Por exemplo, uma história poderia começar com os heróis acordando mais um dia em sua casa (situação corrente) ou organizando uma noite de filmes em casa para seus amigos (elemento que quebra a rotina). O objetivo da apresentação é dar a impressão de que tudo vai bem, até que... algo quebra a rotina! Seja alguém que interrompe o café da manhã dos protagonistas para pedir ajuda, ou o filme que projeta contém uma mensagem misteriosa, o caso é que algo muda os planos e nos coloca em cheio na aventura. Esse algo pode ser qualquer coisa, mas na Terra de Ooo o mais frequente é que seja um pedido de ajuda (como uma princesa em apuros), um problema para resolver (como uma invasão de doces canibais sedentos por açúcar) ou algo que ninguém nunca fez antes ou que não se faz tem muito tempo (como atravessar um labirinto misterioso). Uma apresentação interessante atrai os jogadores rapidamente e os introduz na história. Normalmente, a apresentação não costuma consumir mais de 15% do tempo que você destina para contar a história.
- **Nó:** Esse é o ponto crucial, pelo qual todos se juntaram ao redor de uma mesa com uns papéis e uns dados. Se isso fosse um filme, seria a parte divertida em que os heróis se metem em todo tipo de aventuras e desventuras para conseguir seu objetivo. Às vezes, até mesmo conseguir o objetivo é apenas uma parte do nó e o que acontece é que resolver o problema gera um novo problema e há uma virada inesperada que complica as coisas. Como mestre, você deve apresentar um nó interessante e de acordo com as capacidades dos heróis. Se um jogador interpreta uma princesa com habilidade em ciência, você deveria gerar situações em que ele possa usar suas capacidades. No entanto, o nó certamente será a parte que você poderá preparar menos, já que as personagens de jogador têm livre arbítrio e podem decidir como encarar as dificuldades que você colocar diante delas. Uma boa estratégia é pensar em uma série de problemas que as personagens de jogador devem resolver (por exemplo: encontrar o vilão, conseguir um objeto para derrotá-lo, infiltrar-se em seu covil, lutar com ele) e conhecer bem essas dificuldades para que você possa ajustar a sua narrativa às ideias dos jogadores. Se você não sabe bem como apresentar um nó, tente ler as aventuras de outras pessoas e jogá-las antes. Você vai pegando o jeitinho. Um nó geralmente toma até 75% do tempo de uma aventura.

Você se informou sobre as porcentagens, Finn? Veja, se queremos contar uma história de duas horas de duração, deveremos empregar uns vinte minutos na apresentação, uma hora e meia no nó e dez minutos no desfecho. É álgebra!

- **Desfecho:** Aqui é quando o problema ou dificuldade alcança o seu apogeu e abarca desde esse momento até que se resolve e tudo acaba de modo satisfatório. Em uma história de mistério, o desfecho começaria no momento em que finalmente se descobre quem é o malvado e deve-se capturá-lo em uma perseguição final emocionante. Tem os que gostam dos fins longos, mas um fã das aventuras sabe que os melhores fins são aqueles que chegam inesperadamente, sem tempo de chorar. Um desfecho típico acaba com algum tipo de felicitação aos heróis (por exemplo um desfile), mas outras aventuras são concluídas com uma lição final (por exemplo, uma personagem aprende que não deve confiar em estranhos) ou com uma ameaça de um problema futuro relacionado ao que acaba de se resolver (como ver que o vilão, que acreditávamos estar morto, escapou e jurou vingança). Um bom desfecho ocupa 10% de uma sessão de jogo.

Como criar uma aventura

Agora que sabemos as partes que compõem uma aventura, prepará-la é tão simples como seguir estes passos:

1. Pense no **desafio** que as personagens de jogador vão resolver. Por exemplo, uma princesa foi sequestrada por algum malfeitor.

2. Transforme esse desafio em um **esboço de aventura com sua apresentação, nó e desfecho.** Por exemplo, a apresentação pode ser que as personagens recebem uma carta do mordomo pedindo-lhes que corram ao reino da princesa o mais rápido possível. O nó pode ser visitar o reino, reunir pistas do culpado e depois encontrar o caminho até seu covil para enfrentá-lo. O desfecho começaria com esse enfrentamento e poderia terminar no reino da princesa com uma festa em honra aos heróis.

Olha, Jake, uma campanha é o transforma personagens em heróis e heroínas de verdade. Se você gosta de RPG e gosta das personagens que interpreta, deveria encadear várias aventuras para jogar uma campanha. Inclusive não tem motivo pra ser sempre o mesmo mestre. Você vai ver que se acumulam piadas, grandes batalhas e outras façanhas que fazem com que pegue carinho especial pelos seus personagens.

3. Pense no **curso de ação mais provável** e, se possível, em algumas **alternativas.** Se você se enroscar em algum ponto, pense na coerência da Terra de Ooo. Por exemplo, se as personagens de jogador atravessam o reino da princesa mexendo com os aldeões, a guarda aparecerá para prendê-los por serem valentões.

Grande ideia, cara!

4. **Faça algumas notas do esboço da aventura.** Dependendo do quão detalhista for, você pode escrevê-las de forma detalhada ou como um mero resumo. Por exemplo, na página 220 você tem uma aventura totalmente desenvolvida, mas também alguns esboços que chamados de «ideias de aventuras» (página 226).

5. Uma vez esboçada a aventura, **tome nota dos principais personagens não-jogadores, criaturas e outros desafios que aparecerão nela.** Se for preciso, defina-os com características de jogo. Depois de tudo, se as personagens tiverem que enfrentar um adversário, você vai precisar dos valores de jogo dele.

E isso é tudo. Se seu grupo gosta de RPG tanto quanto o resto de Ooo, com certeza vocês não vão querer jogar apenas uma partida. Nesse caso, você pode colocá-los no que muitas vezes é chamado de «campanha». Uma campanha não é nada além de jogar várias aventuras com os mesmos protagonistas, o que é ótimo porque você pode reutilizar situações antigas para suas histórias e ver como as personagens evoluem (página 92). Assim, um adversário poderia se converter em vilão recorrente (como o Conde do Fogo para o Billy ou o Rei Gelado para Finn, o Humano), ou um problema poderia voltar a se repetir, ainda que de forma diferente (por exemplo, em várias ocasiões o Finn enfrentou o Lich, assim como Billy o fez antes dele). Jogar uma campanha é muito gratificante para todos, porque dá a sensação de compartilhar algo duradouro. Experimente e você vai repetir.

As regras

Como seu nome indica, um Roleplaying Game é um jogo e, como tal, deve ter normas que regulem o que acontece na partida. No entanto, um RPG é mais abstrato que os jogos que você já jogou, como jogos de tabuleiro ou de cartas. Aqui, tudo acontece na imaginação, mas quando alguém junta a sua imaginação com a dos demais, podem surgir problemas. Por exemplo, um jogador pode querer que a sua personagem faça uma coisa, mas não parece ser uma boa ideia para os demais. Como resolvemos isso? Com as regras.

As regras nos permitem saber se uma ação teve ou não sucesso. Se você está lendo isso é porque conhece as regras do RPG de **Hora de Aventura** e sabe como elas funcionam. O que você talvez não saiba é, como mestre, quando deve ou não pedir por um teste. A resposta

é simples: quando for importante conhecer o resultado. Por exemplo, você não precisa pedir que uma personagem que sabe tocar baixo lance os dados para ver se o toca bem ou não: podemos supor que o faz razoavelmente bem na maior parte das vezes. Mas se estiver em um duelo musical com a Morte pela alma do seu melhor amigo, isso é algo que requer um teste. Poderíamos dizer que os testes são o momento decisivo em uma aventura: segundo o resultado, a história correrá para um lado ou para outro.

Eu gosto de deixar que a história flua para onde o acaso a levar!

• O MESTRE E OS PONTOS DE HERÓI •

Já dissemos que só as personagens que os jogadores interpretam têm pontos de Herói, mas isso não significa que as personagens do mestre não possam fazer coisas extraordinárias também. Perceba que essas personagens podem ter proezas que requerem o gasto de pontos de Herói ou podem se ver em situações em que faria bem se beneficiarem de seus outros efeitos. Como levar em conta os pontos de Herói de montes de personagens principais e secundários seria uma confusão, no lugar faremos o seguinte: sempre que uma personagem do mestre se beneficie do uso de um ponto de Herói, considere se isso favorece ou prejudica (ainda que seja de forma indireta) a uma das personagens dos jogadores. Se favorecer, a personagem de jogador deve pagar o ponto, se prejudicar, a personagem de jogador recebe um ponto de Herói. Se nenhuma das coisas acontece, então certamente não faz sentido usar um ponto de Herói nessa situação, você não acha?

Um problema habitual com as regras ocorre quando alguém não sabe como interpretar uma delas. Se esse for o seu caso, recomendamos que você pegue um punhado de dados e algumas personagens de exemplo e trate de seguir o que diz a regra e seu exemplo correspondente para ver se está entendendo-a bem. Se isso acontece durante uma partida é óbvio que seus amigos olhariam estranho para você se você começar a jogar sozinho, então você pode envolvê-los para que eles o ajudem a resolver a dúvida. Em qualquer caso, não pare uma partida de RPG por não ter certeza de como interpretar uma regra: interprete-a de forma provisória, avise isso para seus jogadores e que a diversão continue. Se você hesita entre duas interpretações, incline-se para a que beneficia os jogadores e, assim, evitará um mal maior caso estivesse interpretando mal uma regra.

Olha que você irrita a galera se a personagem deles erra porque você interpretou mal uma regra, Finn. Precisa ter cuidado.

Também é recomendável ser coerente com o uso das regras. Se você vai resolver algo segundo as regras (por exemplo, um combate ou perseguição), submeta-se você também ao resultado dos dados. Claro que você pode mentir, mas a improvisação nas histórias é parte da graça do RPG. Por causa disso, se você acredita que algo dentro da sua história é um «ponto fixo» (algo que deve acontecer de qualquer jeito), não peça testes.

Atenção! Um ponto fixo não pode ser algo arbitrário, como decidir que uma personagem de jogador bate as botas só porque você quer. Você pode decidir que interrogar alguém não precisa de testes porque faz parte da apresentação e você precisa que as personagens de jogador consigam a informação para chegar ao nó, mas não cometa o erro de considerar pontos fixos tudo o que der na telha, ou ninguém vai querer jogar contigo. Aqui as pessoas se divertem contando histórias juntas. Sim, J-U-N-T-A-S. Se isso não faz sua cabeça, será melhor se você virar escritor de romances de aventura ou roteirista de quadrinhos.

Quem então pode ser mestre?

Depois do que leu um pouco antes, é possível que você acredite que não tem talento para ser um bom mestre. Nada mais longe da realidade, porque todos que jogam RPG podem ser excelentes mestres. O único requisito é querer ser um. O resto é só queimar a cuca para conseguir uma grande aventura. Nessa seção, ajudaremos você a polir os outros detalhes, como o modo de apresentar a Terra de Ooo aos jogadores e resolver as regras.

Tá vendo, Finn? Você também pode ser mestre! De fato, o resto dos jogadores também podem ser mestres. Revezem-se para que, a cada dia, um de vocês seja o mestre, é muito bom.

COMO TRANSFORMAR UMA AVENTURA EM UMA AVENTURA!

Se você for um herói, gosta de aventuras, seja de que tipo forem. Você faz coisas bacanas, enfrenta pessoas ruins e, às vezes, consegue uma boa recompensa, como um beijo da princesa ou do príncipe de quem você gosta. No entanto, quando alguém vive aventuras, pretende que elas sejam o melhor possível, o que eu chamo de AVENTURA, assim, com maiúsculas. Agora que você já conhece o básico para ser um mestre, daremos alguns conselhos para que você consiga adicionar umas boas letras maiúsculas à sua palavra preferida.

Em primeiro lugar, quando decidir que é a hora de aventura, faça isso direito. Não diga: «Ei, colegas, vamos jogar?». No lugar, diga: «Hora de aventura!» (se não assustar ninguém, você pode até gritar) e pode até mesmo cantar uma das músicas mais populares a respeito da Terra de Ooo. Com certeza você já a conhece, começa assim: «A aventura vai começar, todos juntos vamos visitar...». Assim, você não estará só dizendo a todos que é a hora de jogar, mas vai estar dizendo algo como: «E vamos nos DIVERTIR!».

Cantar é iraaaaado.

Em segundo lugar, tenha personagens não-jogadores à altura. Com isso queremos dizer que você deveria ter bem pensado como são, como se comportam e o que querem os principais participantes da história (sem contar os heróis, isso os jogadores já têm que ter em mente). Se a Princesa Caroço for pedir ajuda aos nossos heróis, você tem que ter em mente como vai interpretá-la quando ela aparecer. Imite sua forma peculiar de falar e não hesite em dizer «Desencaroça!» caso ofendam você. Quanto mais os jogadores associarem sua forma de interpretar uma personagem com tal personagem, mais fácil será para que entrem na história. Quando você não se basear em personagens bem conhecidos da Terra de Ooo, como a citada Princesa Caroço ou o Rei Gelado, terá que criar personagens do zero. Pense nas personagens que você conhece e o que os faz funcionar: 1. Todos têm alguma motivação (sequestrar princesas, ser um herói, ir de festa em festa, etc); 2. Uma forma característica de falar (quer pelo tom, por usar certas expressões, etc.); e 3. Alguns hobbies mais ou menos claros (as aventuras, a música, os videogames, etc). Isso ajudará você a criar uma personagem mais parecida com as que todos conhecemos e amamos (ou

odiamos, dependendo do caso). Leve em conta que nem sempre precisa revelar todos os mistérios de primeira. Quem pensaria que a Princesa Jujuba adora a música da Marceline? Pois aí está um bom exemplo de detalhe que Finn e Jake não conheciam até muito tempo depois de serem amigos da princesa.

Dedique também um tempo para pensar nos lugares que os heróis dos jogadores vão visitar. Como acontece com as personagens, certas vezes esses lugares são lugares conhecidos, como Reino Doce. No entanto, um autêntico herói explora lugares desconhecidos e não para muitas vezes no mesmo lugar. A verdade é que isso pode ser visto sob óticas distintas: de um lado temos os lugares «tranquilos», onde não é frequente que aconteçam aventuras, mas que servem como ponto de início ou de fim. Esses tipos de lugares deveriam ser mais ou menos os mesmos ao longo de várias aventuras, e podem ser a casa em que os heróis vivem, o Reino em que está a princesa (ou príncipe) de quem eles gostam, etc. Em troca, o lugar onde a aventura se desenvolve deve ser novo. Os heróis não encontram diversão em explorar duas vezes a mesma masmorra, mas ficam encantados em ir de masmorra em masmorra e cada uma ser diferente da outra. Sendo assim, pense em lugares comuns para as cenas do começo e do desfecho, e em lugares diferentes e especiais para o nó das suas histórias.

Atenção, isso não quer dizer que você tem que fazer assim sempre, fazer as coisas sempre do mesmo modo é muito chato. Por exemplo, o próprio Finn teve que salvar o Reino Doce várias vezes. Às vezes isso serve para introduzir áreas desconhecidas em um lugar bem conhecido. Por exemplo, nem todo mundo conhece a Taverna Doce, um lugar suspeito de que você não deveria se aproximar desarmado. Introduzir aventuras em lugares conhecidos ajuda a dar novos ares às suas histórias.

Uma exceção possível a isso são as campanhas em que há um inimigo recorrente, já que os heróis podem encontrá-lo em mais de uma ocasião.

Sobre as tramas, as verdadeiras AVENTURAS não têm argumentos desvirtuados: salvar uma Princesa, evitar que um vilão destrua o mundo como o conhecemos, conseguir ter um dia tranquilo em casa... O que as tornam grandes histórias é o que acontece ao resolvê-las. Isso depende dos jogadores, mas também de você. Certifique-se de ter situações engraçadas que representem um desafio para os heróis, mas que os levem a dar algumas risadas e fazer coisas emocionantes. Alguns dos desafios mais frequentes são: sair de um labirinto, resolver um enigma, solucionar vários problemas, esgueirar-se em um lugar ou roubar um tesouro sem ser detectado, lutar contra um inimigo esperto... Pegue algumas dessas ideias e pense sobre elas para converter a sua história em algo memorável.

Caso você não tenha entendido, aqui tem um exemplo, Finn. Se eu quiser que um dos desafios seja resolver um enigma, posso fazer com que, no lugar de uma adivinha, seja algo que os jogadores tenham que descobrir falando com algumas personagens. Por exemplo, pode ser que alguém esteja sequestrando pessoas doces por algum motivo misterioso. Averiguar o motivo vai requerer encontrar algum rastro das pessoas doces desaparecidas e, assim, saber como são sequestradas. Isso com certeza levará até o lugar onde estão sendo mantidas. O próximo desafio poderia ser esgueirar-se por lá sem ser detectado; e o terceiro e último desafio, enfrentar o sequestrador.

Continuando com a descrição dos lugares, não sei se você se deu conta, mas Ooo está cheia de reminiscências da Guerra dos Cogumelos. Abandonadas aqui e ali, há coisas que lembram que o mundo em que vivemos agora não é o único que já existiu. Um bom mestre, conhecedor de como é a Terra de Ooo, introduz em suas histórias alguns detalhes que lembrem o tempo antes da Guerra dos Cogumelos, como alguns executivos congelados em icebergs, uns filmes velhos em formato VHS ou um campo de baseball.

Não há necessidade de entrar nesses detalhes à força. Se você vai usá-los só para dar uma corzinha à ambientação, você pode mencioná-los quando for descrever a cena, sem se aprofundar muito nisso. Por exemplo, descreva simplesmente esses dados de formas poliédricas que alguém deixou esquecidos em um sótão cheio de lixo. No lugar disso, se o elemento que você introduz é algo que vá se tornar importante na história, deve dar-lhe mais ênfase, claro.

Outro elemento que caracteriza as AVENTURAS é a aparição de situações e elementos estranhos. Vejamos, isso pode ser difícil de entender para um habitante de Ooo, mas em várias ocasiões em uma aventura acontecem situações estranhas, surpreendentes ou desconfortáveis. Por exemplo, para alguns é esquisito que o Stanley, a melancia, tenha uma grande aptidão científica, ao não ver mais que uma rama de fruta ali parada, ou que a Doutora Princesa não seja uma princesa. Outros se surpreenderiam ao ver o carinho com que o Rei Gelado trata o Gunter, seu lacaio, e definitivamente é incômodo para todo mundo ver o Mordomo Menta

fazer rituais de magia negra. Assegure-se de ter isso em conta nas suas histórias.

De tempos em tempos, tente acabar uma aventura com um detalhe desse tipo. Quando os jogadores ficam perplexos ao descobrir, por exemplo, que a imagem que resgataram de ruínas realmente é um ovo de uma criatura estranha que se abre e os confunde com sua mãe. O resultado é muito de acordo com o espírito das aventuras da Terra de Ooo.

As canções fazem parte do dia a dia do aventureiro. Às vezes são muito elaboradas, mas o comum é que surjam do nada, como parte da história em andamento. Incentive seus jogadores a improvisar músicas como costumam fazer Finn e Jake, e desfrute de um momento divertido encontrando músicas contagiantes que refletem o que suas personagens estão fazendo no momento.

Ah, cara, estou me lembrando da música contagiante da panqueca de toucinho. «São panquecas, panquecas de bacon...».

E uma AVENTURA, é claro, deve ter um fim à altura. Para um herói, o importante do desfecho é a recompensa que ele recebe imediatamente, seja em forma de ovações ou de um gesto romântico da pessoa de quem gosta. Uma boa aventura não toma muito tempo contando o que aconteceu depois, mas se encerra bruscamente depois dessa recompensa imediata. Faça o mesmo e termine suas histórias rapidamente, mas com uma sensação agradável. Umas risadas são sempre uma boa forma de acabar uma história.

Se você está narrando uma campanha, certamente algumas das suas histórias estão entrelaçadas. Se for assim, uma vez ou outra você pode finalizar uma aventura com uma cena final em que você adianta algo do que está por vir. Dessa forma, os jogadores saberão que algo interessante vai acontecer em uma das próximas aventuras.

CAPÍTULO 6
AVENTURAS

Agora que você já conhece as regras do jogo e como é a Terra de Ooo, além de tudo o que a rodeia, chegou o momento de se divertir nele. Sabemos que você não vai precisar de mais do que queimar a cuca um pouco para inventar suas próprias aventuras, mas acreditamos que não é demais oferecer algumas outras para esses dias em que você quer montar uma partida de RPG do nada, ou estava muito ocupado fazendo outras coisas.

O que apresentamos a seguir são algumas histórias que podem servir para que você jogue com os seus amigos. Algumas são coisas que aconteceram na Terra de Ooo, outras são coisas que poderiam acontecer e outras são rumores. A primeira, «O Mapa do Tesouro», é uma aventura completa (embora curtinha, para uma sessão de jogo ou algo assim) e tem tudo o que é preciso para jogar. As outras são ideias de aventuras, premissas que precisam que você as desenvolva, então você terá que pensar um pouco mais sobre elas para narrá-las.

Uma última coisa: se você não for o mestre, não continue a ler! Lembre-se de que parte da diversão de jogar RPG é a surpresa de não saber o que vai acontecer na aventura.

O MAPA DO TESOURO

Nessa aventura nossos heróis encontram o que acreditam ser um mapa do tesouro. Seguindo suas indicações (e com muita imaginação), esse mapa os guiará até um lugar misterioso em que está escondido um objeto mágico. Sua viagem os obrigará a atravessar lugares perigosos para chegar ao lugar fantástico que o mapa assinala, onde terão que superar provas perigosas antes de alcançar o objeto que ali se esconde.

O resgate

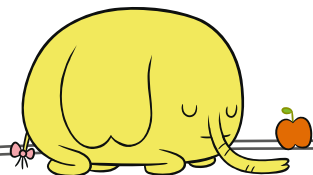
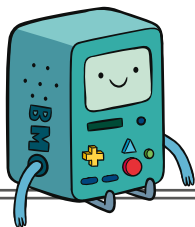
Nossos heróis passeiam pela floresta (talvez estejam voltando de uma aventura ou simplesmente saíram a passeio para fazer um piquenique) quando ouvem gritos chamando ajuda. Uma ação de perceber (dificuldade 0) permite-lhes localizar a origem dos gritos: em uma clareira próxima, goblins (página 170) perseguem a Dona Tromba (página 165), que chora inconsolável, pedindo ajuda. Quando os heróis chegam, os goblins (tantos quanto personagens de jogador) os enfrentam, mas quando tiverem uma ou duas baixas, fugirão a toda velocidade.

Já livre dos goblins, Dona Tromba se mostrará muito feliz e agradecida aos personagens. Ela lhes explicará que saíra para pegar maçãs de uma variedade especial para uma nova receita de torta quando encontrou com os goblins que começaram a chateá-la. Dona Tromba pedirá às personagens que a acompanhem até em casa caso os goblins voltem a mexer com ela, com a promessa de convidá-los a comer torta como agradecimento.

Pelo caminho, a elefantinha contará a eles que, uns dias atrás, quando saiu em busca de frutas para uma de suas tortas, encontrou um livrinho misterioso muito velho e estropiado, mas que pareceu ser importante. Ela prometerá às personagens dá-lo a eles quando tiverem chegado a sua casa e terminado de se deliciar com a torta que fará para eles.

A viagem do herói

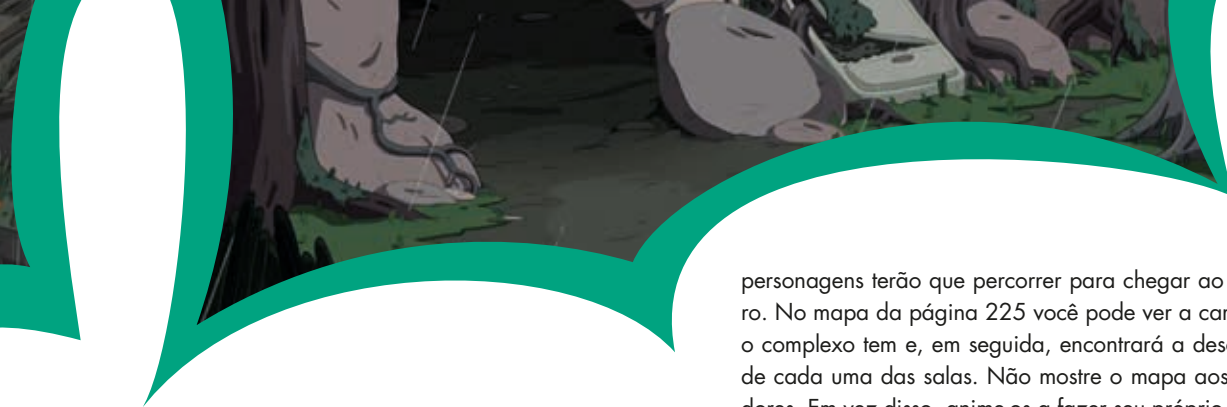
O livreto de que a Dona Tromba falava está queimado e borrado, mas algumas das suas partes ainda são legíveis. Uma ação de saber (dificuldade 1) permite que se dê conta de que deve ser da época antes da Guerra dos Cogumelos. A maioria de suas páginas é ilegíveil, mas os desenhos e diagramas que mostra não deixa dúvidas: trata-se do mapa de um tesouro que conduz a um objeto mágico e lendário!

Para chegar ao seu destino as personagens terão que passar por quatro lugares perigosos: o Pântano das Vibrações Negativas, o Lodaçal Perdido, o Deserto de Cristal e o Bosque das Cinzas. No entanto, uma interpretação correta do mapa pode permitir que eles se poupem dessas paradas perigosas. Para ler o mapa as personagens precisarão de uma ação de decifrar com dificuldade 2. Se as personagens tiverem sucesso poderão evitar passar por um desses lugares. Com sucessos magníficos a viagem pode até mesmo ser mais fácil: cada permite evitar um lugar adicional. A consequência de falhar seria adicionar um ou dois locais a mais por onde passar antes de chegar a seu destino.

Na verdade, o livreto é um antigo guia de videogame, mas esse é um dado para os jogadores, não para as personagens. Como mestre, nas histórias de Hora de Aventura, você vai ter que jogar com essa dicotomia entre objetos do cotidiano que os jogadores podem reconhecer e a interpretação diferente que as personagens farão deles. Aqui, os heróis confundem um simples guia de videogame com um mapa do tesouro e essa confusão os levará a uma viagem emocionante.

Em cada um dos lugares feios por onde os heróis têm que passar para chegar ao tesouro, há perigos e ameaças que eles devem superar. Aqui sugerimos para você quais poderiam ser os dois primeiros lugares e o que as personagens teriam que fazer para evitá-los, mas seus jogadores sempre vão ter um plano B com o qual você não conta, então se prepare para ser flexível e aceitar seus planos loucos para saírem vitoriosos. É parte da diversão!

* **Pântano das Vibrações Negativas:** É um lugar que a luz dificilmente alcança por conta do espesso nevoeiro verde que cobre tudo. Só se escuta o que parecem ser gemidos e murmúrios das criaturas que ficaram ali enterradas e agora não fazem mais nada além de se queixar e desesperançar os viajantes. Enquanto tentam encontrar um caminho para sair do pântano, as personagens terão que enfrentar seus sussurros, que tentam encher sua cabeça com ideias sobre o quão ruim é tudo e que não vale a pena seguir em frente. Cada personagem precisa fazer uma ação de decifrar (dificuldade 2) para encontrar o caminho certo de saída e ignorar os sussurros do pântano. Basta que um herói tenha sucesso para encontrar a saída, mas todos os que falharem na ação recebem o estado para baixo (página 120) até o final da cena seguinte. Se uma personagem para baixo voltar a tentar encontrar a saída do pântano e falhar de novo, nesse momento recebe o estado assustado (página 118). Uma personagem que tenha falhado duas vezes não pode voltar a tentar encontrar a saída do pântano a não ser que gaste um ponto de Herói.

* **Lodaçal Perdido:** É uma área extremamente úmida com árvores caídas e espalhadas por todo canto. A umidade é palpável e há um orvalho constante que faz com que tudo fique empapado depois de pouco tempo nesse lugar. As personagens deverão caminhar com cuidado para não cair nas fossas de barro que cobrem a área. Para isso, precisam de uma ação de perceber (dificuldade 2) para evitar que fiquem submersos no barro. Os que falharem ficarão submersos no barro e receberão o estado imobilizado. Se em três turnos não conseguirem sair, afundarão totalmente e, em cada turno adicional, terão que fazer uma ação de segurar para evitar sofrer dano pela falta de ar. Esperamos que saiam daí!

* **O Deserto de Cristal:** Uma área árida e rochosa, em que tudo parece ser feito de cristais brilhantes e gigantes de cores diferentes. Os cristais refletem imagens distorcidas das personagens e alguns dizem que essas imagens podem liberar cópias idênticas e malvadas de quem se vir refletido neles. Tais cópias tentarão substituir os originais e deixá-los presos dentro dos cristais.

* **O Bosque das Cinzas:** Nesse bosque todas as árvores, as plantas e as rochas são de uma cor cinzenta e, se tocadas, se desfazem em um monte de cinzas. Delas poderiam sair pequenos seres de cinza que atacarão as personagens, tentando se enfiar pelos seus narizes e bocas. Ou talvez uma nuvem de cinzas pudesse cegar as personagens, fazendo com que seja mais difícil encontrar a saída do bosque.

O Senhor da Abóbora

Seguindo o mapa, as personagens chegam até uma velha fábrica abandonada que parece ser a caverna do tesouro. O edifício é um pequeno bloco cinzento sem janelas e de um andar só. Logo na entrada há um cartaz caindo aos pedaços com um logotipo laranja que parece uma abóbora. Ao lado do cartaz encontra-se um humanoide velho, pequeno, enrugado e carequinha, mas com tufos de cabelo branco e escorrido. Usa uma túnica laranja que vai até seus pés.

O Senhor da Abóbora, que é como se diz chamar o velhote simpático, conta aos heróis como através dos anos, diferentes grupos de aventureiros têm entrado nesse lugar em busca do tesouro, mas nenhum deles tivera sucesso. No entanto, tem a sensação de que este grupo será aquele que vai conseguir o tesouro porque os vê como combatentes, valentes e bem preparados. Segundo ele, passa o tempo guardando o lugar para aconselhar os aventureiros e ajudá-los, pois já é muito velho para entrar lá. Dito isso, ele lhes dá uma peça metálica estranha (um fusível) e lhes diz que isso lhes «dará luz» em sua aventura para poderem escapar daquele lugar.

Aqui entre nós, o Senhor da Abóbora não é quem parece ser. Se passa por velhote adorável e puxará o saco das personagens para que gostem dele, mas sem exagerar, porque não quer ser desmascarado. Inclusive fará uma ação de animar sobre alguns deles para infundir-lhes forças para que tenha sucesso e reforçar que é um cara legal. No entanto, suas intenções são realmente bastante egoístas e muito suspeitas: ele precisa que alguém limpe o caminho cheio de armadilhas até uns tanques de incubação que têm… Bem, não vamos nos adiantar aos fatos, não é?

A caverna do tesouro

O que se vê à primeira vista não é mais do que um pequeno edifício de um andar, um cubo de cor cinzenta com uma porta de metal e sem janelas. Esse é, na verdade, o acesso a um complexo subterrâneo que as personagens terão que percorrer para chegar ao tesouro. No mapa da página 225 você pode ver a cara que o complexo tem e, em seguida, encontrará a descrição de cada uma das salas. Não mostre o mapa aos jogadores. Em vez disso, anime-os a fazer seu próprio mapa a partir das suas descrições ou, se preferir, vá desenhando você mesmo conforme forem avançando pelas diferentes salas. Você pode considerar cada uma das seções numeradas do mapa como uma área para efeito de movimentos. Como você pode ver, o simples fato de atravessar algumas áreas representa um perigo e pode ser que passar por elas requeira que faça alguma ação.

1. **Sala superior.** A porta de entrada está bloqueada e precisará de uma ação de quebrar (dificuldade 1) para que ela ceda e possam entrar. Uma vez dentro, os heróis se encontram em uma única sala completamente escura e cheia de trastes inúteis: restos de máquinas, papéis indecifráveis, caixas com componentes metálicos sem valor, etc. As personagens precisarão ter sucesso em uma ação de buscar (dificuldade 2, 4 se as personagens não iluminaram a sala de algum modo) para encontrar no chão um dique escondido sob uma pilha de caixas e peças inúteis. Embora a escotilha do dique esteja emperrada, pode ser aberta sem problemas uma vez que esteja livre de trastes. Sob ele, um escorregador gigante conduz até o nível inferior em um sem-fim de voltas.

2. **Sala dos fusíveis** O tobogã da sala 1 conduz até aqui. Tudo está às escuras, mas uma ação de perceber (dificuldade 1, 4 se as personagens não iluminam a sala de nenhum modo) permitirá que as personagens vejam um quadro com espaço para quatro fusíveis na parede, três deles estão em seus lugares. No quarto espaço se encaixa perfeitamente a peça que o Senhor da Abóbora lhes deu na entrada. Isso devolverá a eletricidade a todo o complexo, iluminando todas as salas com uma luz fria proveniente de painéis do teto. Além disso, colocará em funcionamento todos os mecanismos do resto das salas. Na sala há uma porta metálica sem fechadura que não parece que pode ser aberta de forma alguma (precisa de uma ação de quebrar com dificuldade 5 para forçá-la), mas se abrirá automaticamente ao aproximar-se dela se a eletricidade tiver sido restaurada.

E se as personagens não colocarem o fusível? Se não o colocarem, terão que encontrar a forma de abrir a porta da sala, que já vimos que não é nada fácil. Se conseguirem, poderão andar pelo complexo com suas próprias fontes de luz (tochas ou lanternas que carreguem em suas mochilas) e você pode ignorar as armadilhas e perigos descritos nas próximas salas. Contudo, sem eletricidade não poderão abrir a porta do ponto 7 de modo algum, então com certeza se darão conta de que terão que voltar a esse ponto e ativá-la.

Se as personagens tiverem ativado a luz e dedicarem um tempo a procurar pelo lugar com uma ação de buscar (dificuldade 4), podem encontrar uma segunda porta camuflada como um painel da parede. Essa porta secreta conduz diretamente ao depósito (seção 6) por meio de um corredor.

3. **Esteira transportadora.** Esse corredor funciona como uma esteira transportadora. Tudo parece tranquilo e em silêncio na sala, mas quando as personagens colocam um pé no chão, a esteira começará a se mover e enormes prensas hidráulicas cairão do teto , com diferentes formatos em sua base (estrelinhas, círculos, luas...). As prensas atacam cada personagem três vezes com uma ação de atacar com 5 dados.

4. **Sala de montagem.** A essa sala chegavam peças diferentes por meio da esteira transportadora. Agora se amontoam na sala em formas distintas sem propósito algum. As personagens terão que passar pelo labirinto de peças até o outro extremo da sala, mas devem andar com atenção para não cair em um alçapão de descarte. Uma ação de perceber (dificuldade 2) pode ser feita para evitar cair em algum dos alçapões. Em caso de falha, a infeliz personagem acabará em um compactador de resíduos, que se ativará imediatamente. O compactador leva três turnos para se fechar e, uma vez fechado, serão necessárias ações de segurar para tentar evitar ser esmagado. A personagem pode tentar sair do compactador com uma ação de escalar (dificuldade 3) ou saltar (dificuldade 4). Com certeza que, com um pouco de ajuda dos seus companheiros, tudo fica mais fácil. Caso se sinta especialmente criativo, o compactador de descarte pode ser o lar de alguma criatura desagradável que você inventar e que tentará devorar as personagens. Isso é sempre uma grande homenagem!

5. **Área de solda.** As personagens precisam atravessar um corredor estreito com pequenas aberturas dos lados. Quando a primeira personagem entra no corredor, um som de sirene alertará as personagens que não estão em um lugar muito seguro. Pequenos tubos que emitem baforadas de fogo saem das aberturas. Para passar para o outro lado, cada personagem terá que aguentar quatro ataques de chamas dos tubos, cada um de 3 dados. Nem é preciso dizer que as personagens podem acabar queimando (página 118) se não tiverem cuidado ao passar por lá.

6. **Depósito.** Nessa sala circular as personagens encontrarão várias estantes lotadas de equipamentos inúteis cobertos de poeira. Ao passar pela sala, é difícil não ter a sensação de que estão sendo observados: um amebóide (página 167) vive nesse lugar e espreitará as personagens para surpreendê-los e fazer com sejam seu lanchinho.

Um dos painéis da parede pode se afastar para dar acesso a um corredor que conduz diretamente à sala dos fusíveis (seção 2). Encontrá-lo requer uma ação de buscar (dificuldade 4).

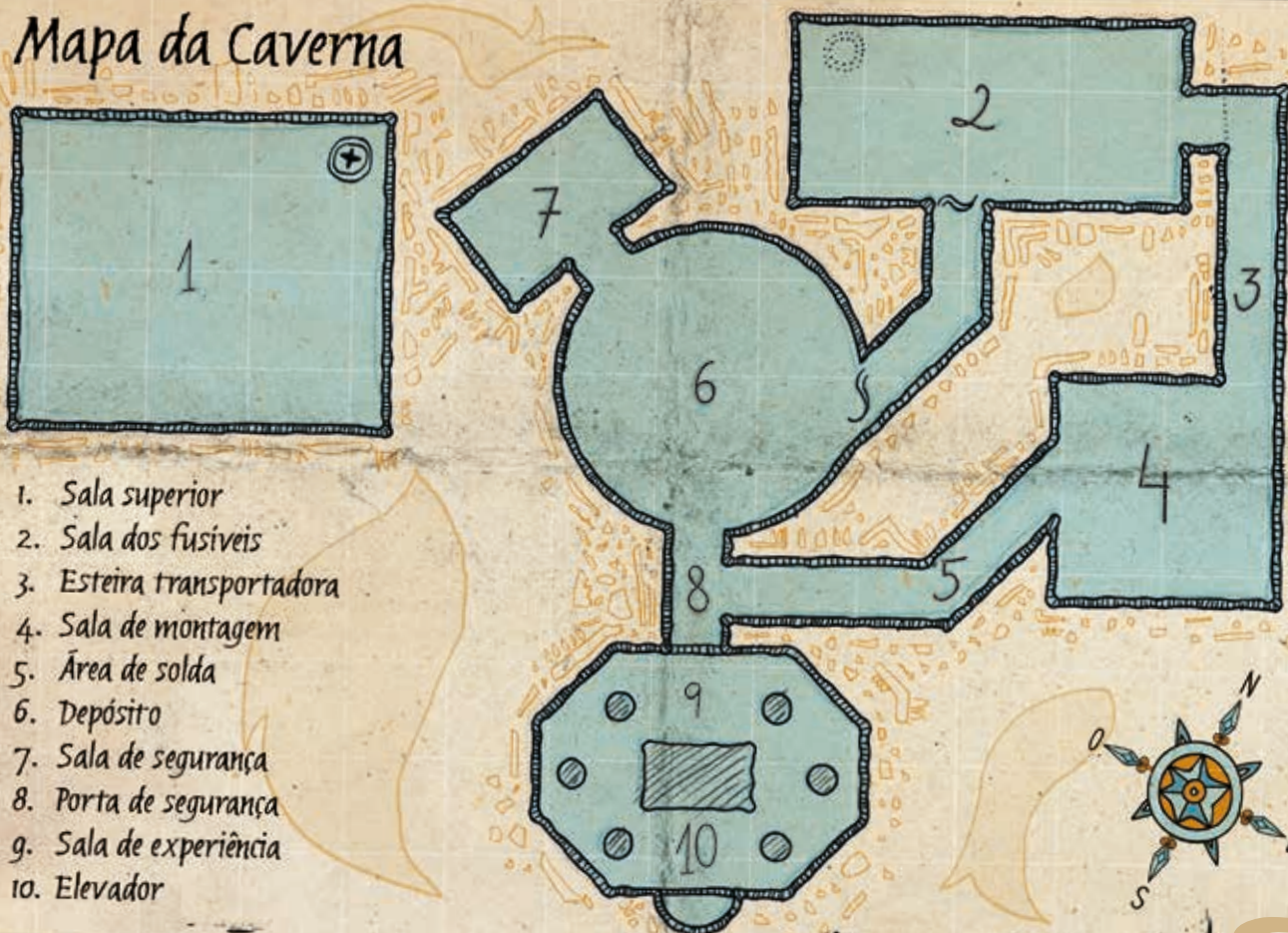
7. **Sala de segurança.** A partir dessa sala, controlam-se os diferentes sistemas do complexo. Há telas quebradas e pretas que, no passado, deveriam ser monitores de vigilância e afins. Há também tudo quanto é tipo de alavancas, botões e interruptores que controlam funções diferentes do lugar. Se as personagens estão buscando a forma de abrir a porta da seção 8, precisarão de uma ação de decifrar (dificuldade 2) para encontrar a combinação correta de alavancas e botões.

8. **Porta de segurança.** Essa pesada porta metálica está hermeticamente fechada e não parece que pode ser aberta manualmente. Se suas personagens trabalharem em um plano genial, talvez você

possa deixá-los seguir em frente. Se não, deveriam ir para a sala de segurança (seção 7) para encontrar a forma de abri-la.

9. **Sala de experiência.** Nessa grande sala octogonal as personagens encontram uma série de enormes tanques cilíndricos numerados de 1 a 10. Cada tanque de vidro está envolto em uma estrutura metálica e dentro, suspensas em um líquido viscoso, flutuam criaturas inertes de formas e tamanhos diferentes. As criaturas não reagem de forma alguma e parecem mais mortas do que vivas. No centro da sala há um pedestal sobre o qual se encontra um objeto iluminado por uma luz. Isso rapidamente chama a atenção das personagens: trata-se de um visor especial de três lentes. Esse é o tesouro a que o mapa conduzia! Apesar dos prováveis temores das personagens, os tanques não se abrem. Também nada especial acontece quando eles pegam o objeto. Parece que sua busca terminou.

10. **Elevador.** Em uma ponta da sala de experiência encontra-se o acesso a uma cabine circular: um elevador que se ativará quando as personagens entrarem em seu interior, levando-os a toda velocidade para a superfície. Uma vez fora, as personagens se dão conta de que estão a cerca de 50 ou 100 metros da sala de acesso (seção 1).

Satisfeitos com a aventura e considerando-se grandes campeãs, as personagens decidem usar uma cabine próxima, que no fim é um elevador que as leva até a

parte de cima da fábrica (perto de onde eles encontraram o alçapão). Quando chegam à entrada para contar o que aconteceu à curiosa personagem da entrada, não sobrou nem rastro do Senhor da Abóbora.

Epílogo

De volta ao exterior, as personagens não encontram nem rastro do Senhor da Abóbora. Parece que, como completaram sua aventura, os heróis o liberaram de sua missão... Ou não? Fora da vista das personagens, o Mágico abandona a forma do Senhor da Abóbora e recupera sua própria enquanto ri malevolamente.

• ÓCULOS DE TRICÍCLOPE •

Qualquer criatura de tamanho médio que tenha olhos pode usar esse dispositivo. Proporciona +2 a ações de buscar e perceber, e além disso, permite ver na escuridão como se fosse de dia. Parece que os óculos registram parte do que a personagem vê a intervalos de tempo indeterminados, então também podem ser usados para relembrar eventos que aconteceram enquanto usava os óculos: proporcionam +2 a ações de lembrar.

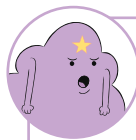
IDEIAS DE AVENTURA

Rimando contra o tempo

As personagens de jogador se encontram no Reino Doce esperando o Canelinha, que tem que entregar uma torta real por ordem da Princesa Jujuba por suas últimas façanhas. Canelinha, que costuma ser pontual, não aparece e isso faz com que as personagens o procurem por todo o reino sem sucesso. Perguntando aqui e ali, encontrarão Starchy, o coveiro do Reino Doce, que está muito irritado com Canelinha porque ele fez uma promessa real que chegaria mais cedo para ajudá-lo a remover uma parede e, portanto, reformar o cemitério, mas seu amigo não apareceu.

Como qualquer aventureiro sabe (ou a Princesa Jujuba, se ela for consultada), as promessas reais não cumpridas atraem os Guardiões da Promessa Real. As personagens de jogador deverão encontrá-los rapidamente, antes que seja tarde e eliminem o Canelinha se ele não resolver a sua questão matemática. Sua busca os conduzirá até as Montanhas Doces, onde uma bruxa guarda a ponte. Se os heróis querem passar, um jogo de rimas deverão ganhar. Somente assim chegarão ao outro lado, onde Canelinha pelos guardiões ainda não foi capturado. Ajudá-lo com a matemática poderão, e somente assim o salvarão.

O advogado

As personagens de jogador estão jogando perto das terras do Rei Gelado. Ao quebrar um dos blocos de gelo, encontram um ser vestido com uma roupa que lembra um dos executivos. Com a mesma voz lacônica deles, lhes dirá que é advogado e pouco depois sairá, deixando as personagens de jogador com o seu divertimento. Quando nossos heróis estiverem a caminho de sua casa depois de ter passado um ótimo dia, encontrarão com a Princesa Caroço e o resto da família real da Terra do Caroço. A princesa contará a eles que um advogado apareceu em sua casa e mostrou papéis que indicavam que a Terra do Caroço era propriedade do Rei Gelado, obrigando a família real a partir e ao resto dos habitantes a pagar impostos caríssimos. As personagens de jogador deverão derrotar o advogado, mas somente conseguirão isso de uma forma: nos tribunais! Deverão buscar testemunhas e provas de que a Terra do Caroço não é propriedade do Rei Gelado... e quando conseguirem deverão enfrentar sua fúria gelada!

A chave-mestra

Mannish, o Minotauro se encontra com as personagens de jogador em campo aberto. Está procurando o seu amigo Chaveiro. Com a ajuda dos heróis, encontra o rastro de pegadas monstruosas que se afastam de lá. O rastro das pegadas os conduzirá até as ruínas de antes da Guerra dos Cogumelos: um estádio. Junto à porta se encontra um ciclope que está tentando introduzir o Chaveiro na porta, embora seu único olho não lhe permita acertar muito bem o alvo. Se mostrará disposto a dialogar com as personagens de jogador, explicando-lhes que quer levar suas ovelhas para pastar dentro do estádio, mas está fechado. Viu o Chaveiro pela floresta, pois tinha saído para coletar maçãs para uma torta, e pensou que poderia ser a chave de que ele precisava. Se as personagens de jogador o ajudam a abrir a porta (usar o Chaveiro é uma opção, verdade seja dita), seus problemas não acabam aí, pois as ovelhas do ciclope não parecem estar em lugar algum. As ovelhas foram capturadas por goblins. As personagens de jogador deverão segui-los até as cavernas e resgatar os animais antes que os goblins os levem para seu reino.

O baile

A Princesa Frutinhas e a Princesa Cachorro-Quente organizaram um baile de máscara no jardim da cãozinha para ajudar a Princesa Tartaruga a encontrar um namorado. Todas as pessoas importantes de Ooo comparecerão, desde BMO com a sua máscara veneziana, até Canelinha e sua máscara aborígene, passando pela Princesa de Fogo e sua máscara de... bom, máscara ardente que, em algum momento, devia de ser alguma outra coisa. A festa transcorrerá normalmente até que as personagens de jogador se deem conta de que a pessoa que está deliciando os ouvidos da Princesa Tartaruga não é ninguém menos que o mesmíssimo Rei Gelado, com uma máscara de pinguim. Os guardas cachorro-quente, protetores da festa, serão incapazes de limitar o vilão, então as personagens de jogador terão que revelar a identidade do Rei Gelado e salvar todos os convidados. Depois, deverão consertar o coração partido da Princesa Tartaruga, que pensava que tinha encontrado o seu príncipe encantado.

A Princesa Tartaruga está tão sozinha... Rei Gelado, você sempre brincando com os sentimentos dos outros.

O rio seco

As personagens estão viajando pela Terra de Ooo quando uma avalanche de neve os surpreende. Uma vez que tenham contornado esse problema, mas ainda cercados pela neve, escutarão um choro de mulher vindo do alto da montanha. Como heróis que são, certeza que subirão pela encosta perigosa que não para de tremer para descobrir que o pranto vem da própria montanha. A montanha, entre soluços, afirmará que está angustiada porque gostava de admirar as costas de uma montanha vizinha, por onde corria um rio. Agora não há nem sinal do rio e a montanha está muito, muito triste. As personagens de jogador deverão ir até a outra montanha, também nevada devido ao frio, e descobrir porque o rio secou. No alto da montanha, encontrarão uma barragem construída pelos executivos, que querem abrir um negócio de água engarrafada. Resistirão a ser derrotados, usando o robô gigante que criaram quando eram ajudantes dos heróis Finn e Jake para se defender. Uma vez derrotados, bastará destruir a barragem para que a água volte a fluir e a montanha vizinha seja feliz novamente.

O resgate do Princesa Biscoito

Os heróis estão viajando pelo Reino da Grama em um dia de chuva quando descobrem uma carta em que o Princesa Biscoito pede a ajuda deles, afirmando que foi sequestrado pelo Rei Peludo na Torre Branca. Sem mais pistas além da carta, deverão perguntar aqui e ali para descobrir que ninguém parece ter ouvido falar nem do Princesa Biscoito, nem do seu reino. Sua viagem acabará conduzindo-os até as portas de um hospital que parece abandonado, todo pintado de branco. Talvez os heróis mais perspicazes estabeleçam a relação, mas mesmo os desatentos que vão perguntar pelo Princesa encontrarão sua recompensa: ninguém abre, apesar de haver indícios de que alguém vive no interior do hospital.

Os heróis deverão se enfiar nele e descobrirão que uma das pacientes, Me-Mow, fez para si uma coroa de papel machê e manteve presos os outros pacientes do hospital, com exceção de alguns que servem como seus capangas. É claro que heróis como eles poderiam entrar pela violência, mas é impossível garantir o bem-estar dos reféns, então eles deverão recorrer ao sigilo e à enganação para conseguir derrotar Me-Mow e seus capangas.

Ao ser derrotada, Me-Mow, autoproclamada Rei Peludo, afirmará que as personagens não chegarão a tempo de resgatar o Princesa Biscoito de sua armadilha mortífera: ele está amarrado em um para-raios no alto do prédio, esperando que um raio o parta em mil pedaços. Em uma corrida contra o tempo, as personagens deverão se mover a toda velocidade, para finalmente encontrar o «Bebelício» amarrado, mas usando a coroa de plantas que Jake, o Cão, deu para ele faz tempo. A falsa princesa estará muito grato a seus salvadores e irá recompensá-los com um beijo por sua valentia.

O concerto da Marceline

As personagens estão descansando de sua última aventura em algum lugar agradável, como sua própria casa, quando um papel chega até elas: trata-se de um panfleto que anuncia um show da Marceline nessa mesma noite, junto com um mapa para chegar lá. Poucos habitantes da Terra de Ooo resistiriam a um concerto da vampira mais popular do momento, por isso certamente os heróis vão se encaminhar para o lugar.

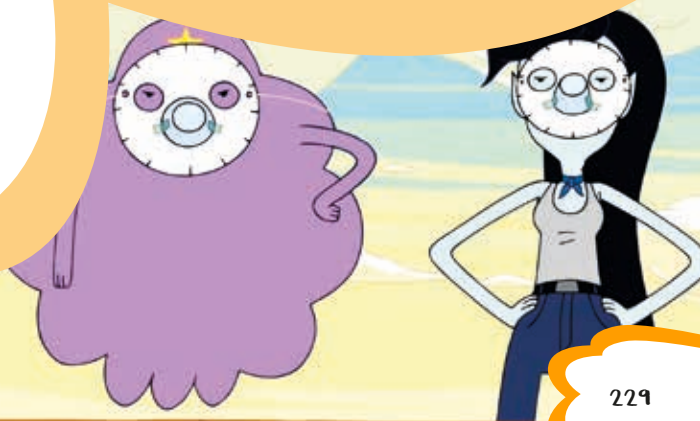
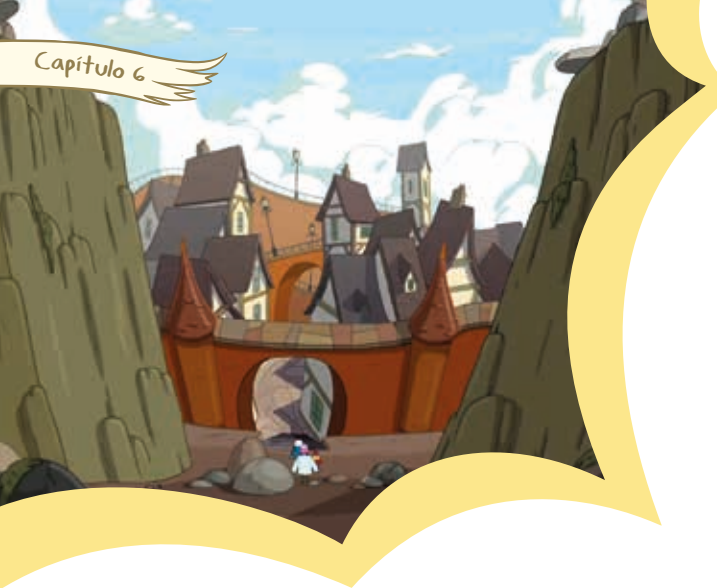
Quando estiverem a caminho, serão interceptados pela mesmíssima Marceline que, visivelmente irritada, pergunta para eles se foram eles que organizaram o evento. Uma vez acalmada, a vampira conta para eles que encontrou outro desses panfletos ao acordar e que está furiosa porque alguém está usando seu nome sem sua permissão. Marceline não vai pedir a ajuda das personagens, mas vai exigir que eles encontrem o culpado e o levem até ela.

Nossos heróis não têm muitas pistas, então o melhor será continuar a ir para o lugar do concerto. Lá eles vão encontrar muitas pessoas, do Rei da Festa até a Princesa Caroço, mas nenhum rastro do organizador do concerto. A Marceline vai voltar até as personagens para pedir explicações, mas será interrompida por uma figura que pula até o palco: o próprio Hunson Abadeer. Hunson quer pedir perdão a sua filha de uma vez por todas e, por isso, organizou o maior concerto do mundo, não, do universo. De fato, ele invocou os demônios da Noitosfera para que assistam ao show... sem se tocar de que o que esses demônios menos querem é escutar a Marceline tocar.

As personagens de jogador se encontrarão, então, no meio de um caos de pessoas fugindo dos demônios. Deverão enfrentar essas criaturas e o próprio Hunson para convencê-lo que feche o portal antes que seja tarde. Uma vez solucionada a crise, Marceline leva seu pai longe dali para falar do assunto, não sem antes agradecer aos heróis o seu trabalho.

Não me parece que isso tenha acontecido, mas tudo bem, poderia acontecer a qualquer momento.

Dom Quixote

Dona Tromba vai em busca dos heróis para que ajudem o Senhor Porco. Ela suspeita que seu querido porco pode ter se metido em apuros. A última vez que ela o viu, ele disse que ia visitar a biblioteca, mas nunca voltou. Para ajudar a Dona Tromba, as personagens de jogador deverão viajar até a biblioteca e falar com a

bibliotecária, a Princesa Tartaruga, que explicará que o Senhor Porco esteve ali e parece ter perdido o juízo. Durante sua visita, o Senhor Porco devorou livros e mais livros sem parar, dia e noite, uma manhã, quando já tinha acabado com toda a biblioteca, afirmou ser um cavaleiro andante e partiu em busca de gigantes. Agora não faz ideia de onde ele pode estar, mas sabe dizer aos heróis onde há gigantes.

As personagens devem correr para alcançar o Senhor Porco, que fez para si uma armadura de papelão e encontrou um escudeiro, o Gansinho Vizinho. O Senhor Porco (ou «Dom Quixote», como prefere ser chamado em sua loucura) quer atacar uns gigantes que estão fazendo ginástica na montanha. Se nossos protagonistas não o dissuadirem, acabarão tendo de enfrentar uma família de gigantes muito bravos porque não deixaram que terminassem seus exercícios da manhã. Seja qual for o caso, depois desse encontro maluco, o Senhor Porco receberá uma boa pancada (com certeza depois de tropeçar) que fará com que ele recupere o juízo e volte para junto de sua amada Dona Tromba.

O coração da montanha

É um dia de descanso para os heróis, que compartilham seu descanso com alguns de seus amigos, como a Princesa Jujuba e o Mordomo Menta. Algum deles contará uma das velhas histórias de Ooo, que fala de um grande e poderoso golem que foi derrotado pelo Billy arrancando-lhe o coração. Segundo se conta, o golem parou onde foi derrotado, a vegetação cresceu ao seu redor e ninguém mais voltou a se lembrar dele, confundido com o resto das montanhas. Como acontece normalmente com muitas lendas, basta que alguém se lembre dela para que ela volte a ocorrer: um tremendo terremoto surpreenderá as personagens de jogador e seus acompanhantes, coincidindo com uma montanha que começou a se mexer.

Nossos heróis terão que enfrentar um ser enorme que parece não se deter diante de nada, e a única solução é entrar em seu interior e ver o que fez com que ele fosse reanimado. A surpresa com certeza será enorme: o responsável não é outro além do Ricardio, que se juntou ao golem para controlá-lo e destruir o Reino Doce como vingança contra a Princesa Jujuba. Se quiserem evitar isso, deverão separar o coração abjeto do golem antes que seja tarde demais. Quando conseguirem, pode ser que as personagens tenham que lidar com um pequeno problema adicional: o que vão fazer com um enorme golem que deixaram parado no meio do nada?

Magiopatia

A Princesa Cachorro-Quente encarrega as personagens de jogador de conseguirem um artefato mágico que ofereça luz eterna para iluminar seu jardim, de modo que seus guardas possam vigiar melhor durante a noite. Infelizmente, algo assim só é vendido na Cidade dos Magos, um lugar onde somente os magos podem entrar. Os heróis devem dar um jeito para que um mago os acompanhe e diga as palavras mágicas («Magos bolados»), ou recorrer a algum artifício que lhes permita passar.

No entanto, uma surpresa os aguarda na Cidade dos Magos: uma nova moda, a «Magiopatia Natural», acabou com a magia tal como nós a conhecemos. Em seu

lugar, os magos deixam que a magia flua por eles e que os encantamentos ocorram de modo natural. Essa corrente «naturalista» tem levado a não se fazer nem um só encantamento em semanas, por isso as poções, os objetos mágicas, etc., se acabaram. As personagens de jogador rapidamente se darão conta de que isso de «Magiopatia» não serve para nada e sua missão será fazer com que os demais vejam isso para que voltem aos seus velhos costumes e eles possam conseguir o artefato mágico para a Princesa Cachorro-Quente.

Preciso desse artefato!

O Dia do Julgamento

As personagens de jogador estão aproveitando um dia tranquilo até que o Rei Gelado, visivelmente machucado, aparece pedindo que o protejam dos pinguins que estão atrás dele. Na verdade, logo aparecerão dezenas de pinguins que o perseguem com más intenções. Com a ajuda das personagens de jogador, o Rei Gelado poderá chegar a um lugar seguro, e lá explicará que não tem nem ideia de como isso aconteceu.

Um barulho repentino vai assustar todos os presentes e Gunter se materializará do nada, embora ligeiramente diferente. Parece ser um pinguim mais bronzeado e forte, e usa um tapa-olho. Do seu modo peculiar, sem palavras, Gunter explicará que vem do futuro para proteger o Rei Gelado, futuro líder da rebelião, dos pinguins que pretendem atentar contra sua vida. Os heróis devem ajudar Gunter a proteger o Rei Gelado de todos os perigos que os pinguins fizerem a eles, mas não poderão evitar que o próprio Gunter se sacrifique para salvar o Rei Gelado e desapareça do nada diante de seus olhos. Depois disso, os pinguins voltarão ao normal e o Rei Gelado, surpreso, vai agradecer as personagens de jogador e voltará ao seu castelo para ver o Gunter de sempre. Enquanto isso, no futuro apocalíptico, os personagens de jogador enviam o seu grande amigo Gunter ao passado para que proteja o Rei Gelado...

Qué!

A pizza perfeita

As personagens de jogador estão visitando o Reino Doce. A Princesa Jujuba os recebe no seu laboratório, onde trabalha para conseguir a *pizza* perfeita. Ela perguntou a muitos especialistas (como o Mordomo Menta, Dona Tromba, a Princesa Gosminha e muitos outros) quais são seus ingredientes preferidos para a *pizza* e pretende colocá-los todos juntos em uma única *pizza*, a *pizza* perfeita. Ela tem toda a noite para prepará-la, mas precisa de alguém para conseguir os ingredientes mais raros, como pétalas de rosa, milho vermelho ou lágrimas de unicórnio.

As personagens de jogador deverão ajudá-la viajando de um lugar para outro às pressas, conseguindo ingrediente atrás de ingrediente. Quando tiverem todos, a Princesa Jujuba preparará a *pizza,* mas quando a provar, não se mostrará satisfeita. As análises de suas máquinas também indicarão que ainda não é a *pizza* perfeita. Isso a deixará muito triste, e enquanto os heróis a animam, amanhecerá... e as máquinas da Princesa indicarão que a *pizza* está pronta. O que aconteceu? Está bem claro, a *pizza* perfeita é aquela que você come no café da manhã do dia seguinte, após ter jantado *pizza*!

Banana split

Os heróis estão mais uma vez no Reino Doce. É noite de festa, e lá estão não apenas as pessoas doces, mas também a nata de Ooo. Para proteger os convidados, os guardas banana vigiam o lugar dando o melhor de si, mas o Rei Gelado, sabiamente disfarçado com uma máscara de urso panda, se infiltra na festa com o único fim de chegar ao Palácio da Princesa Jujuba. Uma vez ali, dá um jeito de acessar o calabouço mais profundo, onde se encontra um objeto lendário: as Manoplas de Sorvete Maiscinco. O Rei Gelado, que havia ouvido falar delas, queria consegui-las para montar uma festa em seu castelo e convidar as princesas de Ooo, mas os guardas banana o surpreendem em pleno roubo. Com a fúria do momento, o Rei Gelado libera o poder das manoplas, enchendo o calabouço de sorvete, inclusive os guardas banana.

As personagens de jogador, ajudando na festa, percebem o barulho dos alarmes e se dão conta de que nenhum dos guardas da festa está em seu posto. Isso os levará a entrar no calabouço e, no meio do sorvete, enfrentar o malvado Rei Gelado. Uma vez derrotado, deverão tirar as manoplas de suas mãos e resistir à tentação de colocá-las e cobrir de sorvete o Reino Doce.

A bolsa de dados

As personagens de jogador estão viajando quando encontram o Billy, grande herói de Ooo, com ar de perdido. Billy contará a eles que perdeu os dados de sua bolsa, que tem um furo, como poderão ver. É uma grande oportunidade para mostrar a um dos maiores heróis de Ooo que eles também estão à altura, por isso é esperado que se ofereçam para ajudar. Billy aceitará, feliz, e explicará que a bolsa continha seis dados: um verde de quatro faces com forma de pirâmide, um branco de seis faces, um vermelho de oito faces e outro amarelo de dez faces, todos parecidos com diamantes lapidados, e finalmente um azul de doze e outro rubro de vinte faces, que parece com uma bola. Com essas pistas, as personagens de jogador deverão percorrer os arredores e descobrirão que cada um dos dados caiu em uma mão diferente.

O dado de quatro foi pego por uma quadrilha de salteadores, que o usam para que os viajantes furem o pé e, então, saltam sobre eles. O dado de seis faces caiu nas mãos de uma velhinha, que pensa que é um cubo de açúcar que não acaba nunca. O dado de oito faces foi encontrado por Stanley, a Melancia, que o usou em

uma máquina engenhosa e complexa, cujo propósito não está muito claro, mas é inevitável que desabe em cima de quem tentar pegar o dado. O dado de dez faces foi pego pela Dona Tromba, que o usou para colocar no topo de uma das suas tortas de maçã, uma torta que ela já entregou para sua destinatária: a Princesa Jujuba. Exatamente a princesa tinha em seu poder o dado de doze faces, mas o usou para testar um protótipo de catapulta e agora está no fundo da floresta, onde uma alcateia de lobos brinca com ele. Por fim, o dado de vinte faces chegou até os domínios da Princesa Cachorro-Quente, que gosta de usá-lo para treinar a sua guarda: ela lança o dado e eles correm atrás dele. As personagens de jogador deverão lidar com cada uma das situações para ficar com os dados e devolvê-los ao Billy, que as cumprimentará pelo seu bom trabalho. Algo digno de menção, sem dúvida alguma!

Dados de RPG, necessários a qualquer aventureiro que se preze.

Seu bem mais valioso

As personagens de jogador estão em um lugar seguro, que pode ser sua casa ou visitando algum amigo, mas em qualquer caso, é um lugar com luz elétrica. Faz uma noite de tempo feio lá fora, com relâmpagos e trovões, por isso não é de se estranhar que as luzes se apaguem, deixando todo mundo a luz de velas. Dadas as circunstâncias, um dos companheiros das personagens de jogador sugere que joguem um jogo de advinha e que o ganhador fique com o pedaço de bolo restante. Enquanto jogam, se dão conta de que algo ou alguém entrou na casa, algo que vai acabar chegando até o grupo.

Trata-se do Rei Gelado, embora esteja mais pálido que de costume e pareça extremamente fraco. Ele diz que precisa da ajuda das personagens, mas em sua fraqueza, é difícil para ele explicar. Ele repete coisas sem sentido e parece delirar. Finalmente as personagens conseguem que ele lhes diga algo coerente: alguns goblins roubaram seu bem mais valioso. Depois disso seus delírios continuam, por isso ele não é capaz de explicar que bem é esse, mas da forma como ele fala, deve ser algo realmente importante, talvez um artefato mágico.

O Rei Gelado perdeu seu bem mais precioso para alguns goblins, e não é forte o bastante para recuperá-lo. Supondo que seus pedidos não sejam convincentes o bastante, o mago conduzirá as personagens de

jogador a algumas montanhas próximas. Ali, indicará o caminho até os goblins, mas está com muito medo para acompanhá-los até muito longe. O que espera as personagens de jogador mais abaixo é, de fato, um povoado goblin, mas não há nenhum indício de qual poderia ser o tesouro que procuram. Terão que capturar algum goblin para se informar que os ladrões guardaram o que roubaram em um baú. Finalmente os goblins ladrões se renderão às personagens e lhes entregarão o baú, mas fugirão rapidamente antes que possam perguntar pela chave.

Quando levarem o baú para o Rei Gelado, se não tiverem aberto antes, ele usará seus poderes para congelar a madeira, tornando-a quebradiça. Dentro do baú está o bem mais valioso do Rei Gelado: Ricardio, seu próprio coração. Os heróis terão que lutar contra Ricardio ou convencê-lo a voltar para o interior do Rei Gelado, se não querem que o velho mago continue sofrendo.

Mas isso não responde o principal enigma da aventura: quem vai comer o último pedaço de bolo?

Resgatemos a criança!

Enquanto estão viajando, as personagens de jogador encontram um ancião que diz que perdeu sua criança. Estavam viajando juntos, mas o menino começou a correr e se enfiou na entrada misteriosa de uma masmorra. O ancião é velho demais para entrar em um lugar tão misterioso e pede às personagens de jogador que o ajudem a encontrá-lo. Como bons heróis de Ooo que são, o normal é que concordem em ajudar, então o velho os levará até a entrada da estação de metrô em que o menino desapareceu. O lugar é muito antigo e está cheio de mofo, e os mais sábios não demorarão a deduzir que é um lugar de antes da Guerra dos Cogumelos.

Uma vez lá dentro, tudo conduz a uma grande passagem em forma de túnel em que uma das partes ruiu, então parece razoável que o menino tenha ido pelo outro caminho. Infelizmente para eles, esse lugar é só o primeiro andar de uma masmorra intrincada, já que abaixo desse túnel há a cripta de um antigo feiticeiro, guardada pelas tumbas dos seus seguidores e por armadilhas mortíferas.

Depois de contornarem as armadilhas, chegarão ao centro da masmorra, onde está a tumba do feiticeiro. Então o ancião aparecerá e revelará a verdade: não havia menino nenhum, mas ele é o último seguidor vivo e acredita que o despertará, coisa que fará imediatamente abrindo a tumba. O antigo feiticeiro despertará e, como agradecimento, absorverá a energia do ancião para recuperar suas forças... e para levantar todos os esqueletos da masmorra de suas tumbas! As personagens deverão lutar contra eles e derrotá-los se não quiserem libertar um mal terrível sobre Ooo.

Inveja na Noitosfera

Durante uma de suas viagens, as personagens de jogador estão explorando umas ruínas da Guerra dos Cogumelos quando encontram uma porta que se manteve em pé no meio do nada, algo que é muito surpreendente. Quando tentam abri-la, ela cede facilmente, mas para sua surpresa, é mais do que uma simples porta, já que uma corrente de ar inevitável os arrastará pela porta. Quando abrem os olhos, as personagens de jogador se encontram na Noitosfera.

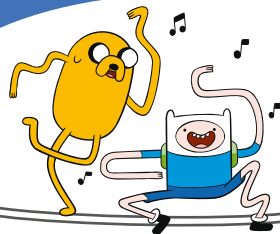
Perguntar a um de seus habitantes os fará descobrir que existem alguns portais entre Ooo e a Noitosfera, ainda que a maior parte deles tenha desaparecido faz muitos anos. Infelizmente, na Noitosfera, os portais não ficam parados, mas vão e vêm, atraídos pela dor, pelo sofrimento ou pela inveja. Por isso, as personagens de jo-

gador poderão tentar provocar uns nos outros emoções intensas, para atrair um desses portais. No entanto, não vão demorar a comprovar que suas emoções não são intensas o bastante para conseguir um portal grande o bastante, apenas poderão fazer passar o nariz ou, no melhor dos casos, um braço. Se quiserem um portal grande o bastante para que todos passem, terão que despertar esses sentimentos em alguém muito mais poderoso que eles, alguém como o Hunson Abadeer. Conseguir isso não vai ser fácil, muito menos evitar a cólera do senhor da Noitosfera diante de suas provocações.

A sombra que caiu sobre Ooo

Continuando a história anterior («Inveja na Noitosfera»), as personagens de jogador conseguem fazer com que Hunson Abadeer sofra dor, sinta inveja ou alguma emoção parecida para atrair um dos portais de volta a Ooo. No entanto, quando voltam, não são a única coisa que chega em Ooo. O mesmíssimo Hunson Abadeer cruzou para o outro lado para se vingar. O senhor da Noitosfera será implacável e não hesitará em destruir tudo em seu caminho.

Atraída pelo tumulto, Marceline encontrará os heróis e lhes oferecerá uma oportunidade de acalmar o Hunson: visitar uma antiga fortaleza onde, segundo se conta, são conservadas batatas fritas saborosas de antes da Guerra dos Cogumelos. Ela se oferecerá para que ganhem tempo, contendo o pai, e para isso também se transformará em uma criatura monstruosa. Assim, as personagens de jogador deverão viajar até a fortaleza, que tem um grande M, talvez por causa do nome do rei que morou lá em outra época.

Infelizmente, uma tribo de hambúrgueres selvagens que veneram o freezer como seu único deus tomou o lugar. As personagens de jogador deverão enfrentá-los ou ganhar sua confiança para poder abrir o freezer, pegar dele as batatas e o molho e fritá-las. Em seguida, Marceline terá conseguido atrair o pai até ali e ele se sentirá imediatamente cativado pelo cheiro das batatas, que devorará com avidez enquanto recupera sua forma habitual. Marceline vai fazer o mesmo e dará uma bronca no pai, conseguindo fazer com que ele volte para a Noitosfera e prometa não se vingar dos nossos bravos heróis.

Este livro termina aqui, mas as suas aventuras na Terra de Ooo estão apenas começando e não têm fim! Da nossa parte isso é tudo... por enquanto. No site e nas redes sociais da **Nosolorol Ediciones** e **RetroPunk Publicações** você vai encontrar cenários gratuitos, novos produtos e muitas outras coisas. Além disso, em breve você encontrará dados e mais produtos da linha **Hora de Aventura: Roleplaying Game** no seu revendedor de sempre. Não deixe de perguntar por eles!

• PERSONAGENS CONHECIDOS •
• FEITIÇOS •
• NOTAS •
• DIÁRIO DE AVENTURAS •
HORA DE AVENTURA
Roleplaying Game
TM & © Cartoon Network 2017

• PERSONAGENS CONHECIDOS •

• FEITIÇOS •

• NOTAS •

• DIÁRIO DE AVENTURAS •

HORA DE AVENTURA
Roleplaying Game